joystick soluces

113

Ultima IX ASCENSION

AIDE DE JEU

Planescape Torment

AIDE DE JEU



ET LES PAGES D'ASTUCES ET DE CRACKS

Supplément gratuit à Joystick n°113

sommaire

édito

Les jeux de rôle sont à l'honneur ce mois-ci : Planescape Torment et Ultima 9, deux jeux d'une très grande richesse qui ne livrent pas facilement leurs secrets. Il était donc légitime de vous en proposer les aides de jeu. Cependant, et afin de ne pas trop gâcher votre plaisir, vous ne trouverez que la première partie de l'énorme et malheureusement très buggé Ultima IX : Ascension. N'oubliez pas, à ce propos, d'appliquer les 18 mégas de patches permettant d'en corriger la plus grande partie. Bien que l'ensemble des quêtes n'ait pas été entièrement traité, faute de place, vous trouverez néanmoins tout ce qu'il faut pour vous en sortir vivant. C'est déjà ça...

Lord Casque Noir

JOYSTICK SOLUCES 113
est édité par la société HDP
au capital de 100 000 F.
Locataire-gérant : RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois-Perret, Cedex.
Téléphone : 01 41 34 87 75
Télécopie : 01 41 34 87 99

Rédaction : 124, rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex
Gérante : Christine Lenoir
Directeur Délégué Adjoint : Pascal Traineau
Principal associé : Hachette Filipacchi Presse
Directrice de la publication : Christine Lenoir
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps

Rédaction et Coordination : Jérôme Darnaudet
Ont participé à ce numéro : Gabriel Lopez
Pascal Hendrickx, Céline Guise
Directeur artistique : Christophe Gourdin,
2e maquettiste : Stéphane Noël
Maquette : J.Urruela, H. Drouadène

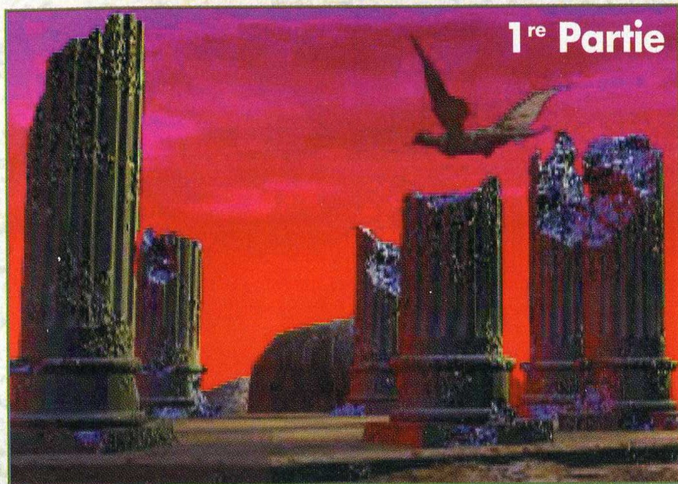
Secrétariat de rédaction : Simone Audissou
Correction révision : Viviane Fitas, Sonia Jensen
Correction photographique : Stéphane Leclercq
Photogravure : Compo Imprim
Imprimé par : Roto Sud
Ce supplément au numéro 113 de Joystick est une publication HDP

Vous désirez envoyer vos astuces ou poser des questions ?
Vous pouvez le faire en écrivant à la rédaction : « Joystick Soluces », 124, rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex, ou en contactant directement un membre de l'équipe. Pour ceux qui n'ont pas Internet : 3615 JOYSTICK, c'est bourré de soluces, d'astuces et d'aides de jeu.

AIDE DE JEU

Ultima IX : Ascension

Attention, ceci n'est pas une solution pas à pas. Vous trouverez plutôt l'ossature de la quête principale, avec ses donjons et passages obligés. Les petites quêtes ne sont pas traitées. Alors n'oubliez jamais d'explorer par vous-même le maximum de lieux, en n'hésitant pas à pénétrer chez les gens pour ouvrir les coffres ou trouver des cachettes secrètes. Surtout, discutez avec les personnes autour de vous avant de passer à l'action, et relisez votre journal au moindre doute.



UN HOMME COMME LES AUTRES

Cette première partie, chez vous, vous permet de récupérer votre équipement de base et de vous familiariser avec les commandes. Alors pour bien commencer, suivez les conseils que l'on vous donne et n'hésitez pas à vous entraîner sur les cibles et les quelques bestioles qui traînent. Quand vous maîtriserez bien vos touches, rendez-vous à la roulotte de la gitane. En fonction des vertus que vous choisirez en réponse à ses questions, votre classe sera différente.

Mage	honnêteté et bonus en intelligence
Barde	compassion et bonus en dextérité
Guerrier	valeur et bonus en force
Druide	justice et bonus en intelligence et dextérité
Paladin	honneur et bonus en intelligence et force
Ranger	spiritualité et bonus en intelligence, dextérité et force
Rétameur	sacrifice et bonus en dextérité et force
Berger	humilité et aucun bonus

Ensuite, rendez-vous à la Moongate. Ce n'est pas la peine de transporter dix mille objets, vous ne les emporterez pas avec vous dans l'autre monde.



LE MONDE DE BRITANNIA

Allez dans le coin et ouvrez le coffre. Dans cette pièce, vous trouverez aussi un livre qui vous indiquera les effets des différentes potions :

Noir	invisibilité temporaire
Bleu	souffle de magie (permet de respirer sous l'eau)
Vert	poison
Orange	redonne de la magie
Violet	invincibilité temporaire
Rouge	soigne le poison
Blanc	armure infernale
Jaune	soigne les blessures

Quittez la pièce et prenez l'épée qui traîne dans un coin du vestibule. Prenez le livre de sort, ouvrez-le, et placez Ignite et Douse dans votre ceinture. Lancez Ignite sur la torche pour faire disparaître le champ de force. Descendez jusqu'à faire face au rat géant. Lancez le sort Stone sur lui et sautez de l'autre côté pour appuyer sur le levier.







Continuez : vous arrivez à une salle avec deux fontaines. Tournez la valve pour vider le trou d'eau. Sautez dedans et cliquez sur le bouton placé sur le cube. Grimpez de l'autre côté et sortez. Pour éteindre les flammes, lancez Douse jusqu'à parvenir aux brasiers à côté de la statue. Éteignez-les pour ouvrir le passage. La sortie n'est pas loin. À l'extérieur, tuez les rats et les loups pour avoir de l'argent et récupérez ce qui traîne par terre. Il y a un coffre au fond de la fontaine. Tuez le poisson avec le sort Stone et plongez. Allez dans la grotte : un garde vous y attend. Vous pouvez l'ignorer ou le tuer. Allez sur le téléporteur pour vous retrouver à Britain. Le seul moyen de progresser en niveau dans le jeu est de rétablir les anneaux, mais rien ne vous empêche d'étudier de nouveaux coups. Voici les personnes et les lieux détaillés où vous pourrez trouver un enseignement à votre hauteur.

AIDE DE JEU ULTIMA IX : ASCENSION



Armes à une main

Niveau 1	L'armurerie au château de Lord British
Niveau 2	L'homme à un seul bras à Valoria
Niveau 3	Le gardien de la ceinture du courage à Serpent Hold

Armes à 2 mains

Niveau 1 & 2	Le chevalier à la sortie de Deceit, la prison de Blackthorne
Niveau 3	Le second étage de la maison de Iolo (ferme vers le donjon de Despise)

L'arc

Niveau 1	Léon à Britain
Niveau 2	Le magasin d'arcs à Yew

Bâtons

Niveau 1	Peg Leg Joe à Paws
Niveau 2	À la forge de Trinsic
N iveau3	L'ermite au nord-ouest de Yew

À mains nues

Niveau 1-3	Le ring de boxe à Buccaneer's Den

Chaque fois que vous réparerez un anneau, un nouveau cercle de magie s'ouvrira. Pour apprendre les sorts, c'est très simple.

BRITANNIA

1 : Wrong
2 : Yew
3 : Britain
4 : Paws
5 : Trinsic
6 : Buccaneer's Den
7 : New Magincia
8 : Valoria
9 : Moonglow
10 : Minoc
11 : Donjon de Despise







Placez le parchemin du sort sur le pentagramme.
Placez tous les ingrédients sur le parchemin.
Allumez les bougies en envoyant votre sort Ingnite sur le pentagramme.
Tapez l'incantation (le manuel vous la donne, ainsi que les ingrédients).
Dans la version américaine, vous pouvez les récupérer sans risque au moment où on vous demande d'écrire l'incantation. Le sort apparaîtra tout de même sur votre livre de magie.
Suivant le type de créature, certains sorts peuvent être très efficaces. Pour les lancer, faites attention à être bien positionné par rapport au monstre. Le seul problème, c'est qu'à part les sorts de premier et second niveau, les autres épuisent en un rien de temps votre réserve de mana. Le moyen d'y remédier est d'avoir une barre de mana éclatante. Son niveau maximum dépendra des bonnes et des mauvaises décisions que vous prendrez. Blesser un habitant de Britannia, tuer la reine des gargouilles ou voler dans les maisons sont autant d'actions qui l'empêcheront d'atteindre les sommets. Quand une action affecte la barre de mana, un son se fait entendre.



L'ANNEAU DE LA COMPASSION

Vous voici au château de Lord British. Allez lui parler : il vous demande de vous rendre au donjon de Despise. Montez à l'étage. D'un côté, se trouve votre chambre, de l'autre, celle de la magicienne attitrée de Lord British. Visitez tout de fond en comble pour récupérer le maximum d'objets (les passages secrets sont nombreux, observez bien les murs). Allez ensuite faire un tour en ville et discutez avec tout le monde. N'oubliez pas d'acheter un sextant pour avoir vos coordonnées exactes sur la carte de Britannia. Dans le labyrinthe à côté du château, vous découvrirez une épée de feu que vous pourrez prendre. Une fois que vous êtes prêt, rendez-vous au pont Est et parlez avec la femme qui se trouve à côté. C'est Sarah, qui vous explique comment restaurer chaque vertu. Vous avez besoin du Mantra, du Sigil et du Glyph (les runes corrompues). Elle vous apprendra aussi le Mantra de Compassion et vous conseillera d'aller méditer à l'anneau de la compassion.
Dans un premier temps, vous devez aller au donjon de Despise pour trouver le Glyph. Le donjon est assez linéaire ; vous ne devrez pas vous perdre. Il est situé au nord-est de Britain. À la sortie du pont est, prenez sur la gauche. Vous allez tomber sur une petite ferme (n'oubliez pas de pénétrer dedans) et plus loin, une autre en ruine. L'entrée de Despise n'est pas loin. Une fois que vous voyez la colonne, prenez à droite. Dans le donjon, suivez le tunnel jusqu'au rat. Tuez-le et fouillez les caisses.





AIDE DE JEU ULTIMA IX : ASCENSION





Un levier permet d'ouvrir la grille. À droite, deux hommes parlent derrière une porte. Il y a un coffre placé à côté : la clé est à l'intérieur. Ouvrez la porte et discutez avec les hommes. Ils vous parlent des pierres Kiren. Allez à la porte de l'autre côté du couloir. Pour l'ouvrir, allumez la torche qui est au mur. Sautez de pilier en pilier pour prendre la pierre jaune. Sur un dernier pilier, se cache un bouton : appuyez dessus pour ouvrir la porte et sortez. Un fossé vous oblige à sauter pour poursuivre votre chemin. Sautez dedans plutôt que de passer au-dessus. Vous trouvez alors une porte. Regardez la fontaine avec le tableau de l'Avatar à l'opposé. Cliquez sur la peinture et une armure apparaîtra. Au bout, vous verrez un levier qui ouvrira un passage dans une nouvelle pièce. Prenez le seau qui est plein d'eau et placez-le sur le piédestal opposé. Une porte s'ouvre.

Avancez jusqu'à atteindre le pentagramme sur le sol. Cliquez dessus et prenez le trésor. Dans la pièce suivante, cliquez sur le bouclier courbé. Une pièce secrète se révèle. Quand vous revenez, vous trouvez un levier dans un coin qui vous permettra d'accéder à la salle suivante.



Vous arrivez dans une pièce avec un nid en son centre et un cercle dessiné autour. La salle suivante comporte un mannequin d'entraînement. Tirez sur la figure dessinée au-dessus des portes pour les ouvrir. Dans la salle à manger, prenez la clé sur un mur et montez à l'endroit où se trouvent les barils. En marchant sur une dalle, un mur s'ouvrira. Passez-le pour rejoindre une pièce avec un coffre. En ouvrant ce coffre, vous êtes téléporté dans une autre salle. Passez les pieux et allez dans la pièce avec le cercle sur le sol. La pierre bleue apparaît. Retournez à la salle à manger. La salle suivante contient des étagères et un set d'alchimie. Poussez le levier



Britain, la cité de Lord British

1 : épée flamboyante	4 : meunier	7 : cathédrale de l'amour	10 : marchand
2 : maison du maire	5 : magasin de réactifs	8 : musée	11 : archerie
3 : boulanger	6 : joaillier	9 : taverne	12 : armurerie



pour faire disparaître la fontaine et ouvrir une porte. Pressez le bouton qui est derrière pour libérer le passage.
Approchez la chaise de la barrière. Montez dessus pour passer de l'autre côté et tirez le levier. Prenez la clé qui se trouve dans la flaque. Dans la salle suivante, si vous allumez les chandeliers, un rayon vous soignera. De l'autre côté de la porte, vous entendrez un homme crier. Sortez et actionnez le levier pour le libérer, il vous donnera la pierre verte. À droite, vous avez un piédestal avec une orbe dessus. Pour l'utiliser, poussez le bouton juste derrière pour récupérer la clé en face. Avancez, placez les pierres sur les piédestaux ; il vous en manque alors une. Lisez le livre qui traîne. Traversez le passage et examinez la fontaine. Appuyez sur le bouton, traversez la chute d'eau et cherchez un levier. Il libèrera la pierre rouge. Placez-la sur le piédestal qui reste. Prenez le bouclier et les pierres (vous pourrez les vendre) et revenez à la pièce de la chute d'eau. Suivez l'eau pour atteindre une grotte de lave. Sauvegardez ici. Un garde vous arrête alors et essaie de vous tuer. Ne l'éliminez pas ; frappez-le jusqu'à qu'il se rende et discute avec vous. Prenez le passage à la base de la colonne pour vous emparer du Glyph. Une surprise vous attend à la sortie du donjon…
Une fois de retour à Britain, parlez à Sarah et suivez ses instructions. Revenez à Britain et visitez la maison du maire. Derrière une tapisserie, vous découvrirez une pièce secrète. Discutez avec Killigan, qui vous indique où se trouve le maire.
Rendez-vous à Paws. Pour y aller, vous n'êtes pas obligé de tuer le monstre qui garde le pont. Vous pouvez même lui piquer ses biens, ainsi qu'une valve sans qu'il s'en aperçoive. Pour éviter le combat, emberlificotez-le en lui parlant chiffres. Évitez de marcher dans les marais si vous ne voulez pas être empoisonné. Une fois à Paws, vous trouverez le maire dans la première maison. Il vous demande de sauver sa fille. Explorez chaque maison jusqu'à ce que vous en trouviez une avec des gobelins. Tuez-les tous et parlez à la fille du maire. Retournez le voir pour lui signaler votre victoire et obtenir votre récompense. Il vous donne le Sigil. Allez directement à l'anneau de la compassion. Placez sur l'autel le Glyph et le Sigil, et prononcez les lettres magiques, MU.



L'ANNEAU D'HUMILITÉ

Raven vous attend au port. Montez sur son bateau et discutez avec elle. Vous voilà parti pour de nouveaux horizons.

Ballade chez les pirates

Raven vous demande de voir son employeur Samhayne, qui vit au sud-est de l'île. Prenez la barque au port : elle vous dépose devant la taverne. Entrez et traversez pour sortir de l'autre côté. Vous tombez sur une sorte de monte-charges : empruntez-le. En haut, prenez à gauche et vous verrez une grande maison,











celle de Samhayne. Discutez avec lui, revenez à la taverne, et parlez avec les gens qui s'y trouvent. Parlez-leur de New Magincia : ils vous conseillent d'aller voir le fabricant de cartes. Reprenez la barque pour traverser. Rendez-vous à la première maison sur les quais, en bordure de plage. Son occupant vous raconte que pour rejoindre New Magincia, vous devez passer par une grotte à côté du phare, mais que vous avez besoin d'un mot de passe qu'il ne peut vous donner. Allez au marché aux esclaves. Dans la demeure la plus proche, celle avec des instruments de torture, vous trouverez un coffre avec un parchemin à l'intérieur ; retenez bien le mot qui y est inscrit. Traversez à nouveau le bras de mer avec la barque. Faites comme si vous alliez chez Samhayne, mais tournez à droite à la place. Suivez le chemin vers le phare et vous verrez une grotte. Entrez-y et donnez le mot de passe.



New Magincia : ruines et charognards

À la sortie du tunnel, prenez à droite et grimpez le long de la montagne. Au sommet, vous découvrirez un pont fait de bâtiments à moitié écroulés. Passez-le et cherchez une jeune femme. Posez-lui des questions sur le Sigil et elle vous demandera de tuer l'alpha loup et de chasser les vautours. Occupez-vous d'abord des vautours. Pas très loin du pont par où vous êtes arrivé, se trouve un piton rocheux. Allez au sommet et vous verrez le nid des vautours. Lancez le sort Ignite plusieurs fois dessus jusqu'à ce qu'il se mette à brûler. L'alpha loup est sur une île ; longez les sommets pour la trouver. Vous la reconnaîtrez à l'habitation à peu près intacte en forme de dôme qu'elle abrite. La bête se terre à l'intérieur. Une fois que vous avez accompli vos besognes, retournez voir Katrina. Elle vous donne le Sigil et le mantra LUM. Elle vous parle aussi d'un promontoire situé au nord-est de sa maison. Passez derrière, au nord-est, et regardez vers le bas. Vous le voyez alors. Glissez le long de la pente et montez sur la pierre. L'anneau apparaît. Nagez vers lui et méditez.

Ambrosia : des gargouilles bien trop prétentieuses

En moins de deux, vous êtes emporté au fond des eaux, dans la cité des gargouilles. La fontaine centrale où vous atterrissez vous guérira si vous buvez de son eau. Allez à la maison la plus proche qui vous est accessible et discutez avec la gargouille. Parlez-lui de Hythloth : elle vous dit d'aller voir Wislem. Revenez à la fontaine et cherchez une autre maison accessible. Vous tombez sur le bureau de Voresh. Prenez le cristal qui s'y trouve et revenez en arrière. Le long d'un mur, se trouvent deux piédestaux, dont un vide. Placez le cristal dessus. Une salle s'ouvre. Une jeune gargouille en sort et vous propose de vous offrir des bottes volantes. Suivez-la pour les

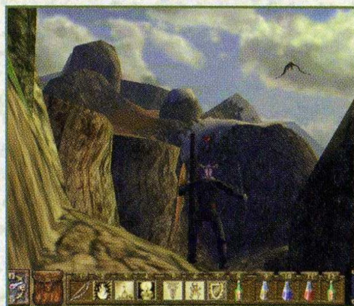






récupérer (traversez un faux mur). Vous les trouverez à côté d'un cadavre de gargouille. Mettez-les : vous ressemblez à un beau canari.

Passez d'abord voir Wislem. Il vous donne un cube de pouvoir rouge et vous demande d'activer la statue de la reine, au sommet de la chambre royale. Dans la pièce en face de la fontaine d'où vous venez, vous apercevrez trois livres. Lisez-les : un quatrième apparaît. Lisez-le à son tour et vous obtiendrez un cube de pouvoir vert. Volez jusqu'à l'appartement du dessus, et placez le cube vert. On vous donne le collier de Singularité ; vous en aurez besoin pour entrer dans la chambre de la reine. Allez placer le cube rouge pour activer la statue. Catastrophe. Repartez voir Wislem, ou ce qu'il en reste. Il vous donne un cristal. Pénétrez dans ce qu'il reste de sa demeure et placez la pierre sur le piédestal vide. Vous obtenez le cube jaune. Rendez-vous à la chambre de la reine. Là, placez le cube sur son slot : le sol s'ouvre. Sauvegardez avant de descendre. Une fois en bas, vous voyez la reine. Elle vous attaque aussi sec. Essayez de ne pas la tuer (mauvais pour le karma) et prenez uniquement un des œufs placés derrière elle. Quittez la pièce, avant de prendre le téléporteur ; explorez bien la salle de droite pour récupérer le maximum de potion.





Hythloth, le donjon de tous les poisons

Dans ce donjon, le but du jeu est de récupérer des statues pour s'ouvrir un passage vers l'extérieur en ramenant le Glyph. Aidez-vous de la carte si vous êtes paumé. Suivez la rivière jusqu'à atteindre l'entrée du donjon sur la droite. Tournez à droite à la première intersection, et entrez dans la pièce avec la petite piscine. Détruisez la toile d'araignée et actionnez la valve. Remontez et cherchez une pierre jaune sur le mur. Cliquez dessus et entrez dans le trou qui s'est ouvert. Vous récupérez la statue verte.



Revenez à l'entrée principale et prenez cette fois-ci à gauche, pour tomber sur une piscine pleine d'eau empoisonnée. Essayez de rejoindre le bord gauche sans mourir

Buccaneer's Den, moi et ma marinière

1 : guilde
2 : fabrique de cartes
3 : marchand
4 : marché aux esclaves
5 : homme battu
7 : taverne
8 : prostituée
9 : maison de Raven
10 : maison de Samhayne
11 : phare
12 : grotte
13 : grotte







en cours de route. Vous y trouverez de quoi vous soigner, ainsi que des bottes spéciales qui vous protègeront du poison. Vous pouvez maintenant nager sans dommage, mais attention aux poissons qui rodent. Montez sur la plate-forme au centre de la piscine. Actionnez le levier.

Revenez à l'entrée principale et prenez tout droit. À la prochaine intersection, allez à gauche. Il y a un trou en plein milieu de la pièce. Sautez dedans et regardez autour de vous, pour voir une statue marron. Prenez-la et tournez la valve pour sortir du trou. Revenez à l'intersection précédente et prenez au nord. Mettez la statue marron sur son piédestal. Continuez au nord et tournez à droite. Vous voyez une pièce pleine d'eau avec des valves de chaque côté. Tournez en une et sautez sur le fond. Dans un tas d'ordures, vous trouverez la statue jaune.

Reprenez le chemin par lequel vous êtes venu et allez à l'ouest, jusqu'à trouver une salle avec un pentagramme. Continuez à avancer : vous tombez sur un garde. Tuez-le et traversez la salle. Au bout, vous voyez la tour. Son entrée se situe sous l'eau de l'autre côté. Faites le tour en nageant jusqu'à que vous la trouviez. Une fois dedans, emparez-vous du Glyph. Maintenant, vous pouvez aller placer la statue jaune sur son piédestal. Retournez à la seconde intersection et cette fois-ci, allez à l'est. Vous entrez dans une salle avec deux sorties qui se ferment à votre arrivée. Prenez l'armure au centre : les murs commencent à bouger. Quand ils sont tout proches, les portes s'ouvrent.

À une intersection, vous voyez un cadavre avec un parchemin. Prenez-le et gardez-le. Allez au sud et entrez dans une pièce avec des rampes. Tournez la valve. Passez la porte, poursuivez votre route, jusqu'à découvrir une pièce avec des piliers. Le parchemin vous donne la solution pour atteindre l'extrémité de la pièce. Placez la statue verte. Retournez à l'intersection et prenez au nord. Vous trouvez une salle avec un coffre. Ouvrez-le et prenez la statue bleue. Finissez de placer les quatre statues. Un passage s'ouvre vers une nouvelle partie du donjon. Allez là où vous avez trouvé la statue bleue et suivez le chemin qui s'est ouvert. Vous voyez un coffre droit devant et un autre sur la droite. Suivez le couloir pour atteindre ce dernier. Une clé est cachée juste derrière : faites le tour pour l'avoir. Revenez au premier coffre que vous avez vu et ouvrez-le. Poussez le levier pour libérer le passage. Deux choix s'offrent à vous : soit vous prenez le téléporteur placé dans la petite pièce, soit vous continuez dans le donjon. Quoi que vous décidiez, sachez que la suite du donjon est extrêmement dure et qu'elle n'apporte rien de plus au jeu.



Revenez à l'anneau. Placez le Sigil et le Glyph et retournez voir Samhayne. Surprise, quelqu'un d'autre vous attend.



Moonglow, la ville des mages

1 : maison de Mariah
2 : maison de Tydus
3 : maison de Joshua
4 : magasin de magie
5 : maison de Myrna
6 : maison de Batista
7 : Lyceaum.

LA PRISON DE BLACKTHORNE

Vous vous réveillez complètement nu, désarmé et sans bagage. Première chose à faire : sortir de cette cellule. Observez les murs : l'un d'eux recèle un passage secret, que vous apercevrez quand la torche sur la gauche sera éteinte. Prenez le passage : les murs disparaissent quand vous avancez. Cliquez sur l'araignée : vous êtes dans une réalité altérée. Sortez de votre cellule. Appuyez sur le bouton pour l'ouvrir. Revenez toucher l'araignée pour vous retransformer en humain. Sortez de votre cellule. Fouillez les environs et la cellule voisine pour récupérer le maximum d'objets. Vous trouvez une clé sur la table. Prenez-la pour ouvrir la porte. Recliquez sur l'araignée pour ouvrir le passage suivant et ensuite, redevenez humain. Dans la pièce où se trouve la pile de décombres, cherchez une porte dans le mur. Vous entrez dans une salle avec quatre statues et un piédestal au milieu. N'ouvrez pas le coffre, c'est un mimic. Cliquez sur le piédestal : une boule de lumière surgit. La luminosité de la salle va alors changer. Quand elle est verte, vous pouvez sortir.
À l'intersection, prenez à droite. Vous entrez dans une salle avec trois boutons. Appuyez sur le bleu et le rouge, mais surtout pas sur le vert. Prenez l'autre direction ; vous arrivez dans une



AIDE DE JEU ULTIMA IX : ASCENSION





salle contenant de la lave. Passez sur le pont pratiquement invisible. Tournez à droite à la colonne et dirigez-vous vers les tableaux. Cliquez sur le bouton de gauche et un pont apparaît. Traversez-le pour atteindre les plates-formes volantes. Une fois que vous êtes dessus, une des statues vous envoie des boules de feu. Si vous faites face à la statue, elles ne peuvent pas vous toucher. Appuyez sur les boutons jusqu'à que vous trouviez celui qui déclenche les escaliers. Grimpez-les et appuyez sur le bouton. Prenez la plate-forme et en passant, cliquez sur le bouton devant lequel vous passez. Sautez sur l'île centrale et cliquez sur le bouton à l'autre bout. Une nouvelle plate-forme apparaît, qui vous ramène à votre point de départ. Cliquez sur le bouton de droite et montez sur la plate-forme. Il y a cinq boutons derrière la statue. Quatre d'entre eux servent à la faire bouger, le cinquième à lancer une orbe noire. Déplacez la statue face à la figure et lancez l'orbe. Revenez à votre point de départ. Reprenez le premier processus pour atteindre l'île centrale, sans oublier de cliquer sur le bouton vert. Utilisez alors le téléporteur. Regardez autour de vous. Approchez-vous du Glyph, et il disparaîtra. Pressez le bouton bleu placé derrière. Sautez pour atteindre la table avec les quatre boutons. Déplacez la figure de manière à ce qu'elle essuie le tir de la statue. Sauvegardez avant pour être sûr de ne pas souffrir des boules de feu. Une plate-forme apparaît. Sautez dessus et empruntez le téléporteur où elle vous conduit. Le but du jeu est de trouver quatre orbes, à placer sur les piédestaux de la grande salle pour faire apparaître un pont. Tuez l'araignée qui



Pour une vue plus simplifiée du fameux donjon Hithloth.

Giant Column
Teleporter to Exit →
← Swamp Boots
Main Entrance





vous attend dans la pièce. Touchez la statue : un arc et des flèches apparaissent. Prenez-les et cliquez sur le miroir à côté de la table. Utilisez l'arc pour tirer sur la figure. Grimpez et placez-vous sur la dalle à pression. Une autre figure apparaît. Tirez dessus et traversez le pont pour reprendre le téléporteur. Utilisez la plate-forme pour revenir. Vous pouvez voir une figure pas très loin : tirez dessus. Utilisez le pont et tournez la valve à côté. Le niveau de lave décroît.



Il ne vous reste plus qu'à retrouver quatre globes. Revenez à la table aux quatre boutons. Sautez de rocher en rocher pour atteindre la pièce avec le téléporteur. N'ouvrez pas les coffres, ce sont des mimics. Courez de l'autre côté pour voir la figure qui se déplace : tirez dedans pour récupérer le globe. Repassez par le téléporteur. Juste à côté à droite, avancez-vous pour cliquer sur le pilier blanc. Ouvrez le coffre : une orbe se trouve dedans. Placez les orbes sur les piédestaux qui traînent. Le troisième globe se trouve dans un petit labyrinthe. Cliquez sur le bouton rouge. Il faut tirer sur les trois cibles avant que le temps ne soit écoulé. Le quatrième globe vous demande d'aller pratiquement à l'autre bout de la grotte, en utilisant les piliers blancs pour évacuer la lave. Pour l'obtenir, il faut tirer sur toutes les cibles qui apparaissent après avoir cliqué sur le bouton vert. Une fois que vous avez placé toutes les orbes, traversez le pont qui s'est formé. Dans la nouvelle salle, tuez d'abord le chien. La sorcière est une copine, alors éviter de la tuer. Détruisez les deux illusions et résistez à ses attaques jusqu'à ce qu'une plate-forme volante apparaisse. Prenez le Glyph dans la colonne et revenez à la plate-forme pour être conduit à un téléporteur. Vous ressortez à Moonglow.

L'ANNEAU D'HONNÊTETÉ

La première personne que vous rencontrez est Duncan. Il vous accuse d'avoir volé sa dague. Prouvez-lui le contraire et proposez-lui de la rechercher. Explorez l'îlot : vous découvrirez une sorcière avec des objets assez intéressants.



Moonglow, menteurs et Cie

Dans la ville, allez dans la maison sur la colline : vous rencontrez une femme appelée Batista. Celle-ci vous demande de retrouver un bouclier magique qui serait dans la première maison à gauche, en rentrant dans Moonglow. Pénétrez dans la maison. Vous découvrirez une trappe. Ouvrez-la et prenez le téléporteur. Regardez les murs : des portes secrètes s'y trouvent. Vous découvrirez des dalles qui bougent : mettez des



















baris dessus. Le champ de force est annulé. Prenez le bouclier et repassez le téléporteur. Si vous n'avez pas tué la sorcière dans le donjon précédent, vous la retrouvez ici. C'est votre amie Mariah. Elle sera très heureuse de vous enseigner le rituel de restauration. Ramenez le bouclier à Batista, et elle vous donnera le Sigil.

Pour apprendre le mantra, vous devez localiser le Lyceaum. Allez voit Tydus ; il habite dans la maison avec le signe de la boule de cristal. Il promet de vous aider si vous lui ramenez un objet. Il vous indique une grotte avec une statue placée devant. Sortez de Moonglow par la porte la plus proche de la maison de Batista et tournez à gauche jusqu'à que vous atteignez la grotte. Vous ne trouvez pas l'objet qu'il vous demande, mais vous récupérez la dague qui avait disparu. Ramenez-la à son propriétaire, toujours devant la sortie du donjon : il vous enseignera un nouveau skill. Retournez voir Tydus, qui vous dirige vers une seconde grotte. Sortez par la porte la plus proche de la maison de Tydus et tournez à gauche. Marchez le long de la montagne et vous trouverez la grotte. Si vous continuez plus loin, vous tomberez sur une tente vide qui contient le Sheperd's Crook, arme très puissante contre les squelettes. Entrez dans la grotte et faites confiance au démon. Il vous donne un objet avec lequel vous pourrez faire pression sur Tydus. Les clés des coffres sont cachées derrière le cratère et dans la bouche de la tête en pierre. Allez maintenant voir Tydus. Une fois que vous êtes dans le Lyceaum (prenez le bateau volant pour y arriver ; départ au 2e étage de la maison de Tydus) et que la nuit est pleine, rencontrez l'oracle et regardez par le télescope. Les étoiles dessinent le mantra. Si vous cliquez sur le livre de la vérité, l'oracle vous demande si vous êtes responsable de tout ce bordel. Répondez oui, si ça peut lui faire plaisir... Sortez ensuite par la porte proche de la maison de Batista, traversez le cimetière discrètement pour ne pas rencontrer de squelette, et vous découvrirez une grotte. Entrez-y : elle vous conduira à l'anneau. Vous pouvez le restaurer. Partez aux docks pour y retrouver Raven. Rendez-vous à Yew.

L'ANNEAU DE JUSTICE

Pour vous rendre à Yew, vous devez d'abord aller à Britain et discuter avec Lord British. Il vous ouvrira un passage vers Yew. Sortez par la porte qui conduit à Paws. Tournez au nord quand vous rencontrez le panneau. Passez la maison avec l'homme en colère (à l'intérieur, il y a un levier qui permet d'ouvrir un passage secret vers un camp de bandits). Continuez tout



Yew, la cité dans les arbres

1 : tribunal	3 : taverne	5 : marchand	7 : Desbet
2 : fermier	4 : Vasagralem	6 : bibliothèque	8 : fabricant d'arcs

droit et vous arriverez à une grotte. Prenez le chemin que vous voulez, ils conduisent tous de l'autre côté. À votre sortie, vous tombez sur une troupe de gobelins. Le meilleur moyen de s'en sortir est de les attirer un à un. Récupérez la hache de guerre de l'un d'entre eux, elle est bien plus efficace que votre épée. Allez à l'ouest ; des panneaux vous indiquent la direction de Yew. Traversez le pont, et vous voilà dans la ville de la Justice. Explorez la cité et parlez à tout le monde. Une partie des habitations est bâtie dans les arbres. Restez sur vos gardes car des gredins traînent dans les environs. Rendez-vous au tribunal pour voir Raven être accusé de génocide. Discutez avec la gargouille qui vous attend à la





sortie du tribunal. Essayez de le convaincre de vous écouter en parlant de l'œuf de la reine. Il vous conseille d'aller voir Vasagralem, qui lui aussi habite dans les arbres. Parlez-lui, il vous donnera une des lentilles du Codex et vous offrira son aide pour secourir Raven.

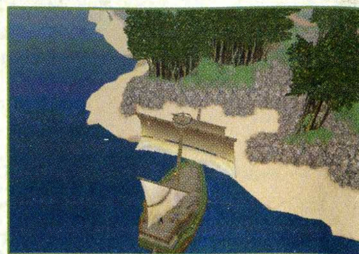
Avant de partir pour Wrong, cherchez d'abord le Mantra de la Justice. Il se trouve dans la bibliothèque. Vous verrez plusieurs livres par terre. Prenez-les et rangez-les sur les étagères appropriées (ils sont codés par couleurs). Quand les trois livres sont rangés, un nouvel ouvrage se dévoile. Lisez-le pour apprendre le mantra et connaître le lieu où se situe le Sigil.

Vous pouvez partir pour Wrong. Attention,





la prison n'est pas du tout à proximité de Yew. Elle se trouve tout à fait à l'est. Pour y arriver, vous devrez traverser les montagnes. La majorité des ennemis que vous y rencontrerez seront des gobelins et des loups classiques ou de glace. Allez au sud-est, et vous tomberez sur une route qui part au nord-est (Wrong est indiqué sur des panneaux). En cours de route, vous verrez un drapeau vert avec le signe de la justice dessus. Empruntez le chemin qu'il indique et on vous donnera le Sigil après avoir répondu à un test. Revenez sur vos pas pour poursuivre votre chemin vers Wrong. Arrivez en vue de la citadelle, traversez le pont et descendez directement sur la gauche. La gargouille vous attend et vous révèle un passage secret pour y pénétrer. Montez dans la barque : elle vous conduit à l'endroit exact où il débute. Plongez pour y pénétrer.



Wrong, la prison d'où l'on ne revient pas

Le principal problème avec Wrong, c'est les gardes. Une partie d'entre eux fait juste leur boulot, et si vous les tuez, votre karma en prend un coup. Le meilleur moyen pour s'en sortir sans casse est de les charmer avant qu'ils ne vous foncent dessus. Prenez le tunnel ; quand vous émergez de l'eau, vous voyez une porte avec des crânes. Cliquez sur celui de gauche. Derrière le tableau de l'Avatar, vous découvrez un bouton. Actionnez-le. Ouvrez la porte. Attention, un garde est derrière. Ne le tuez pas, laissez-vous capturer. Vous êtes donc emprisonné. Prenez la potion et l'épée. Bougez le banc : un passage secret se trouve derrière. Vous accédez à une série de tunnels où se cachent des araignées. La cellule d'où vous sortez a une dalle

Paws, le mouroir

1 : maire et Pegleg
2 : valve abîmée
3 : soigneuse
4 : cadavres et Cie
5 : la fille du maire





branlante. Posez une lanterne dessus pour ouvrir la grille. Sortez et passez la porte. Vous avez un couloir avec un réduit sur la droite. Vous y découvrez votre sac, ainsi qu'une clé. Partez et tuez le garde. Retournez dans le couloir avec le trou dans le sol. La clé vous permet d'ouvrir la boîte accrochée au mur. Actionnez le levier et descendez dans le passage souterrain. Vous découvrez une salle de torture. Tirez le levier et la porte s'ouvrira. Suivez le couloir pour arriver à un escalier qui monte. Empruntez-le. Vous voyez une pièce avec un bouclier à côté de la porte. Il y a une clé et un bouton sur le mur. Passez les doubles portes ; la cellule de Raven est sur la droite. Ouvrez-la, c'est un piège. Prenez le livre placé dans un coin. Revenez dans le couloir et allez tout droit jusqu'au garde assis derrière un bureau. Continuez jusqu'au passage menant au sous-sol. À votre gauche ; il y a une cellule avec un loup et un objet, le Scully's Skull. Vous arrivez à un corridor qui mène à une porte entourée de cinq crânes. Regardez dans le livre la bonne combinaison à faire. Sautez à travers le mur de feu, tournez la poignée de gauche et celle de droite. Raven est sauvée. Parlez avec elle. Sortez de sa cellule et allez à l'est, par la porte maintenant ouverte, et passez les doubles portes. Vous voyez une bannière de justice. Cliquez sur le bouton de gauche, tournez à gauche, et suivez le couloir jusqu'à un passage souterrain qui s'ouvre en appuyant sur une pierre noire. Descendez, suivez le tunnel, prenez l'autre escalier et cliquez sur la pierre blanche pour ouvrir le passage. Allez vers le bureau avec la bannière verte. À gauche, entrez dans la pièce avec l'eau. Tournez la valve et nagez sous l'eau pour trouver une armure dans l'autre pièce. Revenez, déplacez la bouteille du bureau et cliquez sur le bouton. Passez la grille, et ne libérez que l'aubergiste. Descendez le couloir : vous voyez une porte avec trois cibles placées autour. Pour l'instant, souvenez-vous seulement du chemin vers la cellule de l'aubergiste. Cliquez sur la pierre noire et descendez. Il y a un coffre avec trois boutons. Pressez d'abord le bleu, puis le rouge, et courez vers la porte qui s'est ouverte. Dans cette nouvelle salle, se trouvent quatre coffres. Le premier à droite et celui en haut à gauche sont des mimics. Avancez, et vous vous retrouverez bloqué dans l'eau. Tuez les poissons et plongez pour découvrir un tunnel avec une valve. Actionnez-la pour ouvrir les portes. Continuez tout droit, et vous tomberez sur un mage, Jaana. Discutez avec elle. Pour la garder en vie, répondez « je ne suis pas ton ennemi » puis « je dois y aller ». Actionnez le levier à droite et dealez avec Jaana pour qu'elle vous ouvre la porte. Si vous la libérez, vous serez obligé de la tuer. De l'autre côté, escaladez les rochers pour trouver l'entrée de la colonne et prenez le Glyph. Allez dans la pièce où se trouvaient les colonnes avec les piques. Au fond, vous verrez une pierre qui se détache du reste. Cliquez dessus pour faire apparaître un téléporteur. Il vous envoie au début du donjon. Quittez la cellule, passez la porte, et tournez à gauche vers la fontaine. Suivez le passage jusqu'à la surface. Tracez un chemin jusqu'aux portes et sortez. Vous n'avez plus qu'à retourner à Yew pour redresser l'anneau. Il vous reste encore quatre anneaux à rebâtir. Après votre passage à Yew, rejoignez Raven à Britain et laissez-la vous amener à Buccaneer's Den. Vous découvrirez une nouvelle facette de cette charmante personne, ainsi que la puissance de votre ennemi. La suite le mois prochain…



Kika





AIDE DE JEU Planescape Torment

Quelle ne fut pas ma joie lorsqu'on m'annonça que j'allais faire la soluce de Planescape. Dès la première image du jeu, lorsque je me réveillai dans la morgue, je sus, à cet instant précis, que j'allais partir en sucette. Heureusement pour moi, Princesse Kika et sa lanterne magique m'ont montré le bout du tunnel. Sans elles, je serais encore à pousser des wagonnets au fond de la mine. Vous êtes nombreux à aimer ce type de soft ; il est donc naturel que nous réalisions une petite aide de jeu qui peut vous être utile si vous êtes bloqué. Nous n'avons pas détaillé toutes les quêtes, mais essentiellement les points importants de manière à ce que vous puissiez avancer sans vous prendre la tête. Alors bonne route...





1



3

PETITS CONSEILS DE BASE

Il est préférable que vous gonfliez vos compétences en intelligence et en charisme car vous résoudrez pas mal de quêtes en dialoguant. En ce qui concerne les combats, les personnages qui vous accompagneront seront capables de vous tirer d'affaire, même des plus délicates. Vous trouverez une boutique de tatouages dans la ruche. Elle est très importante car elle vous permettra d'acheter des tatouages qui augmenteront certaines de vos compétences. Vous devrez y faire un saut de temps en temps lorsque vous serez dans le secteur et surtout avant d'entrer pour la dernière fois dans la morgue, pour améliorer votre classe d'armure et votre constitution en vue des combats qui vous attendent et que vous devrez mener seul.

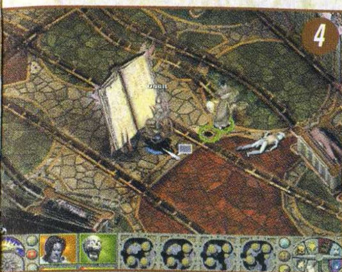
LA MORGUE

Vous allez commencer le jeu dans une espèce de morgue, entouré de cadavres et de zombis *(Photo 01)*. Vous êtes apparemment mort et un crâne viendra à votre rencontre pour éclairer un peu votre lanterne. Il vous parlera de votre journal que vous devrez consulter afin d'avoir plus d'informations, puis vous récupérerez une clé sur un des zombis pour pouvoir sortir de là. Pour ne pas partir les mains nues, récupérez un scalpel sur une des tables et commencez votre prospection. Lorsque vous aurez trouvé le scalpel qui est sur la table en haut à droite de la porte, allez dans l'inventaire et placez-le à la place du poing. Si vous tombez sur des caisses où des armoires fermées, attaquez-les pour les forcer. Vous pouvez examiner les cadavres pour voir s'ils ont une clé sur eux. Lorsque vous aurez la clé, allez vers la porte en haut à droite et passez dans l'autre pièce. Dans la pièce au-dessus, vous trouverez un registre sur l'établi situé sur la droite, un fer de poing et quelques pièces de monnaie. Vous arrivez ensuite dans une pièce où vous verrez une femme à côté d'un cadavre *(Photo 02)*. Essayez de lui parler mais elle ne vous répondra pas. Vous devrez lui donner une petite tape pour qu'elle vous demande de lui rapporter du fil et de la lotion d'embaumement. Allez examiner ensuite le zombi qui se trouve un peu plus bas, pour récupérer une aiguille sur son front, puis allez voir l'autre zombi et aidez-le



2

à retrouver son équilibre pour récupérer son bras. Entrez dans la pièce suivante et parlez au premier zombi que vous rencontrerez, qui n'est en fait qu'un homme déguisé. Acceptez de l'aider, puis retournez voir la femme dans la salle précédente et parlez-lui pour gagner des points d'expérience, puis demandez-lui la clé d'embaumement. Fouillez les tables dans la salle suivante, pour récupérer deux lotions d'embaumement. Prenez ensuite les escaliers pour aller à l'étage supérieur et entrez dans la pièce où se trouvent trois zombis pour récupérer un pied-de-biche *(Photo 03)*. Examinez les trois spécimens, puis le squelette que vous devrez déboulonner à l'aide de votre pied-de-biche, pour récupérer un gourdin de bois. Allez vers la gauche pour trouver la clé du sanctuaire de la morgue placée dans un meuble situé à droite de la porte. Faites le tour de l'étage pour récupérer tout ce que vous pourrez car vous devrez affronter pas mal d'hommes poussière, puis redescendez voir la femme pour lui apporter ce qu'elle vous a demandé tout à l'heure. Laissez-la vous recoudre, puis allez voir Dall, devant un grand livre dans une pièce qui se trouve sur la gauche *(Photo 04)*. Dites-lui que vous avez découvert quelqu'un déguisé en zombi, ce qui vous permettra de récupérer 250 points d'expérience. Insistez pour savoir où se trouve Pharod, puis descendez à l'étage inférieur. Éliminez les deux hommes poussière pour récupérer sur l'un







d'eux la clé de la morgue, puis dirigez-vous vers une dalle pour découvrir une apparition avec laquelle vous allez discuter *(Photo 05)*. Si vous allez au centre de ce niveau, vous allez devoir combattre de sérieux adversaires : des squelettes géants *(Photo 06)*. Ne les affrontez pas de front, envoyez d'abord le crâne, puis attaquez-les par derrière. Récupérez ensuite une hache contre le mur, puis sortez en allant en bas à gauche. Il vous faudra pour cela balader votre curseur sur les parties sombres pour avoir l'icône d'une porte. Cliquez ensuite pour sortir de la morgue.

LA RUCHE

Essayez de savoir où se trouve Pharod en interrogeant un homme poussière, puis allez complètement au sud pour entrer dans une nouvelle zone. Pénétrez dans le bar situé au centre et qui s'appelle « le bar du cadavre fumant ». Une fois à l'intérieur, discutez avec tout le monde et parlez au guerrier à gauche du cadavre qui brûle pour le ramener dans votre équipe *(Photo 07)*. Lorsque vous parlerez à Ebb et à Candrian, vous apprendrez un tas de choses sur Sigil et les plans de la cité. Parlez ensuite à Barkis pour récupérer votre œil contre trois cents pièces, ce qui vous donnera mille points d'expérience supplémentaires.



Maintenant que vous avez un compagnon de plus, allez au bar de la poussière accumulée afin de parler à Norochj. Ce dernier vous demandera de l'aider à vous débarrasser d'un intru nécromancien qui se trouve dans le mausolée *(Photo 08)*. En ce qui concerne le personnage qui brûle à l'entrée, il pourra devenir votre allié à condition que vous possédiez la petite fiole et le nom de commande que vous donnera Nemel dans le quartier des gratte-papier. Sortez du bar et allez vers le nord en direction des voûtes pour trouver une entrée *(Photo 09)*. Vous rencontrerez le nécromancien tout en bas sur la gauche dans une petite salle. Avant d'y aller, faites-vous quelques squelettes et ramassez quelques items. Lorsque vous serez dans la salle du nécromancien, ne vous laissez pas entourer par les squelettes et attaquez le nécromancien le plus vite possible. Lorsque ce dernier décèdera, tous les squelettes seront réduits en poussière. Prenez alors tous les parchemins ainsi que le crâne qui se trouve sous la trappe, et donnez les parchemins à Dak'kon afin qu'il les copie dans son livre de sorts *(Photo 10)*. Retournez voir Norochj au bar, pour prendre 1 000 points d'expérience et un sac de pièces. Sortez du bar, allez tout en haut sur la gauche, puis avancez jusqu'à ce que vous





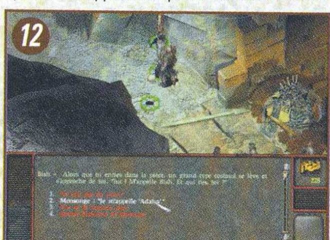




arriviez dans la zone du Square du chiffonnier. Prenez ensuite le pont de bois, puis lorsque vous serez au bout, mettez le jonc sous le porche pour créer un passage *(Photo 11)*. Une fois de l'autre côté, avancez pour trouver une porte sur la gauche qui vous permettra d'accéder à un monde souterrain.

DÉDALES D'ORDURES

Évitez les confrontations inutiles afin de fouiller chaque recoin. Lorsque plusieurs hommes vous en voudront, n'essayez pas de les combattre et fuyez jusqu'à ce que vous arriviez devant un grand costaud qui vous demandera votre nom *(Photo 12)*. Dites-lui que vous vous appelez Adahn et que Pharod ne lui fait pas confiance pour gagner 1 200 points d'expérience. Passez et prenez la trappe bleue qui se trouve derrière-lui.



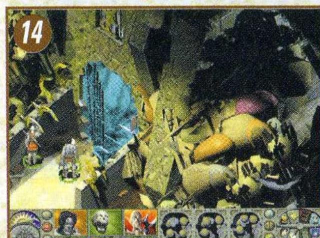
VILLAGE ENSEVELI

Descendez et entrez dans la maison en bas sur la gauche pour rencontrer une vieille femme à qui vous demanderez de vous fouiller les intestins afin de récupérer une bague *(Photo 13)*. Cette dernière vous permettra d'améliorer votre classe d'armure. Sortez ensuite et allez vers la gauche pour arriver devant une grille entrouverte et derrière laquelle vous trouverez Pharod *(Photo 14)*. Lorsque vous lui poserez vos ques-


13






14


16

tions, ce dernier vous demandera de lui rapporter une sphère en bronze. Sortez de la pièce, allez sur la gauche et dites aux gardes devant la grille que vous avez la permission de Pharod pour aller dans les catacombes. Une fois dans les catacombes, allez tout en bas en vous dirigeant vers la gauche pour trouver une porte qui vous fera entrer dans une autre zone.

NATIONS MORTES

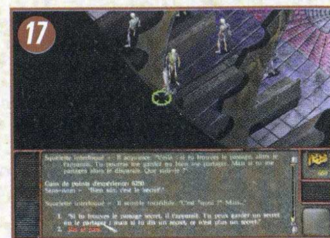
Lorsque vous arriverez dans cette nouvelle zone, vous serez accueilli par Hargrimm l'Austère qui vous demandera de vous soumettre, ce que vous ferez *(Photo 15)*. Vous entrerez ensuite dans une salle où vous parlerez avec Soego. Prenez les 10 bandages qui se trouvent dans les tonneaux juste au-dessus, puis essayez d'ouvrir le tombeau. Pour y parvenir, vous devrez attendre que Soego soit absent. Lorsque vous sortirez de cette salle, vous trouverez des tonneaux ainsi que des caisses verrouillées. Prenez Dak'Kon et faites en sorte qu'il attaque les caisses pour les ouvrir et récupérer 500 pièces et une nouvelle hache. Sortez de la pièce et prenez le parchemin qui se trouve dans la petite bibliothèque et qui vous permettra d'avoir un nouveau sort de niveau 2. Discutez avec tout le monde, en particulier avec Acaste pour en savoir un peu plus sur l'endroit où vous vous trouvez. Allez ensuite discuter avec une femme zombi au fond d'un couloir à côté des niches *(Photo 16)*. Demandez-lui qu'elle vous apprenne à dialoguer avec les zombis pour récupérer 3 750 points d'expérience. Remontez ensuite un peu plus haut pour tomber sur une bande de squelettes *(Photo 17)*. Discutez avec le squelette interloqué pour qu'il vous pose une devinette à laquelle vous répondrez pour récupérer 6 250 points d'expérience. Allez voir le squelette interloqué et parlez avec lui de la décision qu'il doit prendre. Lorsque vous aurez fini, allez voir Soego et faites-lui part de cette rencontre pour qu'il s'en aille. Regardez à l'intérieur de son caveau lorsqu'il sera parti pour lire son journal et récupérer 2 000 points d'expérience. Allez voir Hargrimm pour lui dire que Soego est un espion à la solde des Rats-Crâne. Lorsque vous aurez vu la scène cinématique, récupérez la tête de Soego, allez parler à Hargrimm et demandez-lui s'il aimerait que vous éliminiez quelqu'un pour lui. Il vous parlera des Rats-Crânes que vous pourrez éliminer dans le cul-de-sac avec les arcades que vous trouverez à l'ouest. Lorsque vous aurez fini, retournez voir Hargrimm, puis dirigez-vous vers la porte qui se trouve au sud-ouest car elle est maintenant ouverte. Fouillez les tonneaux et passez par l'ouverture qui se trouve au fond.

NATIONS ENGLOUTIES

Faites attention où vous mettez les pieds dans ce niveau car vous allez tomber sur de nombreuses bestioles. Envoyez Morte en reconnaissance surtout contre les Vargouilles Mineurs car elle est très résistante à leurs morsures *(Photo 18)*. Avancez dans les recoins jusqu'à ce que vous arriviez dans une salle où vous trouverez des tombeaux et où vous serez souvent agressé. Allez tout au fond de cette salle pour récupérer la sphère en bronze qui se trouve sur l'un des cadavres *(Photo 19)*. Vous trouverez une fiole très importante sous une des voûtes *(Photo 20)*. Juste en dessous du cadavre, vous trouverez une porte qui vous mènera dans une autre zone où vous devrez entrer seul.


18


15


17


19



TOMBEAU

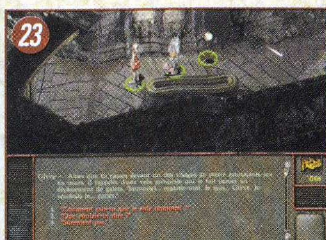
Cette partie du jeu n'est pas très compliquée, ne marchez pas dans le premier cercle dès votre arrivée, puis entrez dans le couloir juste en face pour être téléporté dans une autre partie de cette zone. Récupérez la clé dans le tombeau, puis les items sur les cadavres et lorsque vous essayerez de revenir au centre, vous serez téléporté au même endroit. Placez-vous sur le cercle pour mourir et revenir au départ. Prenez le couloir pour être de nouveau téléporté dans une autre zone. Répétez cette manip pour récupérer les trois premières clés. Lorsque vous pourrez accéder à la pièce principale, examinez les 8 panneaux et poussez-les pour ouvrir le sarcophage et récupérer la quatrième clé *(Photo 21)*. Descendez vers le nord-ouest pour être téléporté dans une salle où vous trouverez un autre sarcophage avec plein de bonnes choses *(Photo 22)*. Lorsque vous aurez fait vos courses, allez dans le halot bleu pour ressortir.





PIERRE PLEUREUSE

Lorsque vous reviendrez dans cette zone, vous devrez entamer le dialogue avec les visages incrustés dans le mur *(Photo 23 et 24)*. Ensuite utilisez la carafe d'eau infinie pour récolter





5 000 points d'expérience supplémentaire. Visitez maintenant les différentes cryptes pour récupérer plusieurs items intéressants. Lorsque vous serez dans la crypte Ruinée, envoyez Morte récupérer les items sans passer au centre de la salle afin de ne pas déclencher les pièges. Prenez l'ultime entrée en dernier ; elle vous conduira dans une petite pièce où vous rencontrerez Mantuok. Dites-lui que vous venez le voir de la part de Soego. Vous parlerez ensuite à Tant-en-un qui vous dira qu'il peut lire dans vos pensées, ce qui est totalement faux. Mettez-le à l'épreuve en pensant à Barr ; quelle que soit la suite de vos réponses, vous vous retrouverez dans une autre zone.

DÉDALES DE LA PENSÉE



Vous aurez beaucoup de salles à visiter dans cette zone pour récupérer de nombreux items. Lorsque vous en aurez fait le tour, prenez la sortie au sud-ouest *(Photo 25)*.
Vous reviendrez ensuite dans la zone Pierre Pleureuse et ressortirez pour aller dans la zone du Village Enseveli pour aller voir Pharod.

VILLAGE ENSEVELI

Montrez la sphère en bronze au garde pour qu'il vous laisse passer, puis allez voir Pharod pour la lui restituer. Vous allez récupérer 15 000 points d'expérience, et la fille de Pharod en prime qui vous sera très utile pour la suite des événements. Lorsque vous serez de retour dans la ruche, allez dans la zone où se trouve le bar du cadavre fumant, puis prenez la porte au nord pour accéder à une nouvelle zone. Lorsque vous aurez cinq minutes, retournez voir le cadavre de Pharod, prenez sa canne, puis allez vers la gauche sous les arches afin d'atteindre la zone Coffre de Pharod. Examinez minutieusement tous les rayonnages afin de récupérer divers items, puis, pour ressortir, vous devrez vous placer sous la dernière passerelle.

TERRAIN DES SICAIRES

Traversez la maison jusqu'à ce que vous rencontriez une femme qui se cache derrière une porte et qui vous dira qu'il est préférable de ne pas traverser la salle qui se trouve sur la gauche *(Photo 26)*. Elle vous dira aussi que vous pourrez



trouver une clé au premier étage qui vous permettra de passer sans traverser la salle. Vous pouvez passer en défonçant la porte, mais allez plutôt vers les escaliers pour récupérer un pied de biche, puis montez au premier pour voir ce qui s'y passe. Vous tomberez sur un sorcier et quelques sbires. Lorsque vous aurez fait le ménage dans les étages, redescendez et allez dans la dernière pièce sur la gauche. Passez ensuite à travers la cloison, puis lorsque vous serez dans la salle, allez tout de suite à gauche avant que tout le monde ne vous saute dessus.

ALLÉE DES LONGS SOUPIRS

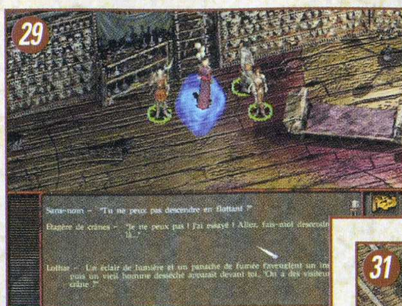

27

Allez vers la gauche et descendez pour entrer dans la première maison que vous trouverez. Lorsque vous serez à l'intérieur, vous verrez un Dabus allongé sur le sol. Utilisez votre pouvoir pour en savoir plus et récupérer le marteau. Sortez de la maison et dirigez-vous complètement sur la droite pour passer un portail de bois derrière lequel vous aurez droit à une scène cinématique *(Photo 27)*. Parlez avec le visage de pierre incrusté dans le mur, allez voir le Dabus près de la maison où vous avez trouvé le cadavre et dites-lui qu'un de ses confrères est mort. Lorsque ce dernier ira vérifier, retournez voir le visage pour récupérer 11 500 points d'expérience supplémentaires. Vous allez devoir maintenant vous occuper des structures qui se trouvent dans la rue. Pour commencer, allez voir la charpente qui se trouve juste à droite de la porte en bois et examinerez-la pour utiliser le pied-de-biche. Allez maintenant à l'endroit où se trouvait le Dabus et utilisez le marteau pour reclouer les planches. Allez voir le visage de pierre pour récupérer 16 250 points d'expérience supplémentaires puis regardez la scène cinématique.

QUARTIER MARCHAND



28



29

Lorsque vous arriverez, Morte se fera enlever par des rats et vous devrez la retrouver. Entrez dans l'ouverture qui se trouve au nord *(Photo 28)* et descendez sur la droite pour rencontrer Lothar qui vous demandera de lui trouver un autre crâne en échange de Morte *(Photo 29)*. Faites un tour dans la zone Pierre Pleureuse et visitez la crypte en haut à gauche. Utilisez la voleuse pour repérer les pièges et soulevez la dalle qui se trouve sur la gauche pour descendre dans la pièce en dessous. Comme vous n'avez rien trouvé, retournez voir Lothar et dites-lui que l'urne était vide, ce qui intriguera ce dernier qui vous donnera des points d'expérience et vous demandera de lui ramener un crâne de qualité. Donnez-lui le crâne de Soego, puis allez discuter avec les crânes sur les étagères pour récupérer 2 000 points d'expérience au passage. Ressortez pour récupérer Morte, puis allez voir Sébastion qui se trouve à droite de l'accès par lequel vous êtes arrivé. Ce dernier vous demandera de lui rendre un petit service qui consiste à éliminer un certain Grosuk qui se trouve à l'est au-delà de la tour de siège. Allez vers l'est pour rencontrer ce gros lézard et éliminez-le. Revenez ensuite voir Sébastion pour récupérer 4 000 points d'expérience, puis utilisez votre voleuse pour lui subtiliser un parchemin qui permettra à Dak'Kon d'apprendre un nouveau sort. Juste à la droite de Sébastion se trouve une femme nommée Xanthia qui attend un combat. Discutez avec elle pour savoir le maximum de détails,

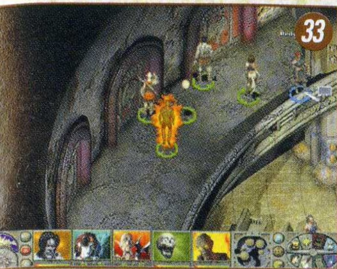

30


31

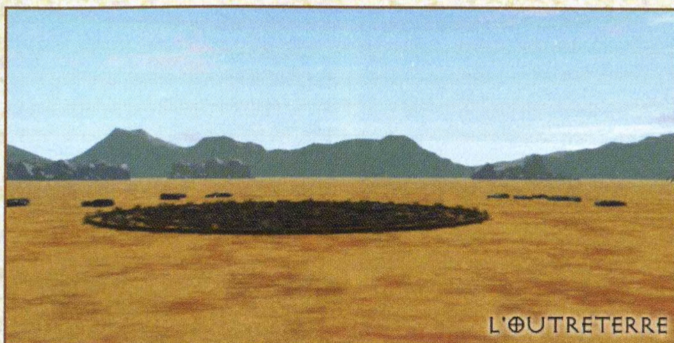
puis allez voir Thorp devant les barils et faites-lui part de vos découvertes pour récupérer 6 000 points d'expérience *(Photo 30)*. Retournez voir Xanthia, puis dites-lui la vérité et vous aurez 2 000 points supplémentaires. Si vous avez besoin de repos, vous pourrez demander une chambre à Giltspur qui se trouve juste en dessous *(Photo 31)*. Il vous demandera un petit service qui consiste à déposer un tract à l'imprimerie située au nord-est. Lorsque vous l'aurez déposé, retournez le voir pour récolter 6 000 points d'expérience de plus. Faites un saut à la Voute du Neuvième Monde pour récupérer un sac de 1 123 pièces. Lorsque vous voudrez entrer dans la fonderie, parlez au garde et dites-


32

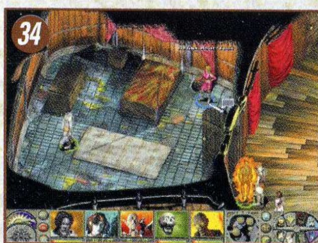




lui : « Rien du tout, merci ». Lorsque vous serez à l'intérieur de la fonderie, allez discuter avec Alissa Tield et Thildon pour qu'ils vous remettent du minerai de fer *(Photo 32)*. Prenez ensuite la seule porte ouverte qui se trouve à droite pour parler avec une femme nommée Sarossa, puis allez dans la pièce suivante où vous discuterez avec Keldor et lui remettrez le parchemin que vous a confié Giltspur. Dites-lui que vous avouez faire partie de sa faction, puis retournez dans la forge et allez sur la droite pour trouver Nadilin qui vous remettra les outils nécessaires à la fabrication d'objets. Lorsque vous serez en possession des outils, fabriquez un stylet, puis retournez voir Thildon pour qu'il vous redonne du minerai pour vous fabriquer un marteau. Allez voir Keldor pour lui montrer vos objets et il vous demandera d'enquêter sur un meurtre. Allez tout de suite voir Saros qui se trouve dans cette salle, puis lorsqu'il vous aura remis le poinçon de Thildon, allez voir ce dernier afin d'en apprendre davantage. Questionnez ensuite Alissa pour apprendre qu'il y a trois suspects possibles. Demandez où se trouve Bedai-lihn, puis retournez dans la pièce où se trouve Sarossa et prenez les escaliers qui mènent sur le balcon *(Photo 33)*. Vous allez ensuite faire des allers-retours entre les personnages pour dire à Keldor que c'est Thildon qui a commis le crime et que Saros à tout manigancé pour le faire accuser, ce qui vous permettra de récupérer 10 000 points d'expérience supplémentaires. Vous devrez ensuite convaincre Sandoz qu'il ne doit pas mettre fin à ses jours. Vous le trouverez en prenant la porte à droite de la salle dans laquelle vous êtes. Montez les marches pour parler à Sandoz à travers la porte et insistez en lui posant toutes les questions possibles jusqu'à ce qu'il vous ouvre sa porte. Retournez voir Keldor et prêtez sermon pour qu'il vous remette une pièce qui vous permettra d'ouvrir la grande porte métallique dans la fonderie. Allez voir ensuite l'employé qui vous a vendu les outils et volez-le à plusieurs reprises jusqu'à ce qu'il n'ait plus rien dans les poches. Lorsque vous serez en possession du récépissé, remettez-le lui afin de récupérer une arme, puis tuez-le pour obtenir une pièce de métal qui vous servira par la suite. Lorsque vous n'aurez plus besoin de Lenni, tuez-le pour gagner des points d'expérience et des Dagues Coup-de-Poing de Zar'anun 3-12 Perforants.



INTÉRIEUR DE LA TOUR DE SIÈGE



Pour entrer dans cette tour, vous devrez dialoguer avec Lazlo dans le marché et le pousser à parler de la tour de siège. Allez ensuite vers l'est et montez sur la plate-forme pour déclencher une ouverture *(Photo 34)*. Lorsque vous serez à l'intérieur, vous devrez discuter avec le Titan et récupérer la seule arme qui peut vous tuer et dont vous aurez peut-être besoin à la fin du jeu.

QUARTIER DES GRATTE-PAPIER

Lorsque vous arriverez dans cette zone, allez en haut à droite pour rencontrer Malmanier qui vous demandera de lui récupérer son costume. Entrez dans la boutique et allez parler à Goncalves. Attendez en silence que ce dernier vous adresse la parole, puis achetez-lui un costume d'homme poussière que vous remettrez à Malmanier, ce qui vous fera 8 000 points d'expérience *(Photo 35)*. Dites-lui que le costume que vous lui donnez n'est pas original et allez en chercher un autre pour récolter 6 000 points de plus. Entrez maintenant dans la maison de tolérance et questionnez à fond Grace qui se trouve juste à l'entrée pour apprendre une multitude de choses sur Ravel. Demandez-lui de vous accompagner, et en contrepartie elle vous demandera de sonder les filles qui se trouvent dans cet établissement. Commencez par aller vers la droite et discutez avec Nenni Neuf-Yeux pour lui apprendre à se mettre en colère, ce qui vous rapportera 5 000 points d'expérience. Reposez-lui ensuite la question sur la disparition du parfum de Viviane pour qu'elle vous lâche le nom de Marissa. Menez votre petite enquête et, lorsque vous aurez parlé aux neuf filles, retournez voir Grace et dites-lui que Luis est la dixième étudiante, ce qui vous permettra d'obtenir 20 000 points supplémentaires. Allez ensuite dans la première chambre sur la gauche pour discuter avec l'Armoire et lui subtiliser le voile pourpre qui appartient à Marissa. Échangez toutes les histoires possibles avec Yvonne pour récupérer des points d'expérience. Dirigez-vous ensuite vers la salle des fêtes.

Lorsque vous serez à l'intérieur, parlez tout de suite à Echarde. Vous devez atteindre les sensoriums privés. Pour cela, vous devrez devenir un Sensat. Faites-en part à Echarde qui vous demandera de lui raconter une de vos expériences. Lorsque vous serez membre, demandez des renseignements sur Ravel, et Echarde vous enverra vers Etouffe le magicien. Lorsque vous arriverez dans le Sensorium privé, utilisez la pierre verte qui se trouve tout de suite sur la droite afin d'en savoir plus sur Ravel et récolter 6 000 points d'expérience de plus. Consultez les deux autres pierres et parlez à Etouffe qui vous demandera de lui rapporter une friandise. Vous rencontrerez Hilarion qui se balade dans les couloirs et qui détient les clés du cœur de Dolora. Sauvegardez et volez-les lui. Il faudra vous y reprendre à plusieurs fois et utiliser des charmes à la queue-de-rat pour ne pas vous faire prendre. Lorsque vous rapporterez les clés, jouez ensuite avec Dolora pour récupérer des points supplémentaires. Sortez de la salle des fêtes et allez chez l'avocat qui se trouve au





nord pour récupérer un héritage. Allez ensuite récupérer une friandise à la boutique exotique qui se trouve au sud-est, puis revenez voir Etouffe pour qu'il réponde à vos questions. Dirigez-vous tout au fond de la salle des fêtes où vous trouverez une porte fermée à clé. Allez voir l'hôtesse pour qu'elle vous donne la clé, puis entrez dans la pièce pour récupérer plusieurs items *(Photo 36)*.
Lorsque vous serez en possession du Dodécadre, allez dans la petite maison à gauche de la boutique exotique pour rencontrer Fenam, puis cliquez sur la commode pour dialoguer avec les cendres de son père. Lorsque vous aurez fini le dialogue, ouvrez le Dodécadre pour le lire, puis allez chez l'avocat pour qu'il vous remette un récépissé qui vous permettra de retirer un nouvel objet à la forge. Quand vous donnerez votre récépissé à Nadilin, vous gagnerez 40 000 points supplémentaires et un étrange morceau de roche qui vous permettra d'améliorer vos compétences lorsque vous l'aurez identifié.

Maintenant, allez dans la boutique exotique et achetez la langue Fielon et les larmes de Deva. Retournez dans la maison de tolérance, puis allez voir Ecco pour lui redonner la parole. Si vous n'avez pas questionné les autres prostituées sur Ecco, vous ne pourrez pas déclencher cette action. Lorsque celle-ci aura retrouvé la parole, posez-lui des questions sur Ravel, puis allez voir Kesai-Serris pour lui poser d'autres questions au sujet de Ravel. Celle-ci ne vous dévoilera pas grand-chose et vous devrez retourner voir les autres prostituées et poser des questions sur la fille de Ravel. Lorsque vous aurez parlé à tout le monde, assurez-vous d'avoir au moins un mouchoir dans votre inventaire que vous pourrez trouver dans une des commodes. Cette phase du jeu est un peu fastidieuse, mais obligatoire si vous voulez avancer. L'objectif de ces diverses manipulations consiste à savoir comment vous allez pouvoir activer le portail qui vous mènera jusqu'à Ravel *(Photo 37)*. Demandez à Kesai un peu de sang recueilli grâce au mouchoir que vous avez récupéré dans une des commodes pour ouvrir le portail qui vous donne accès aux dédales de Ravel.

LE DÉDALE DE RAVEL

Ne perdez pas de temps avec les monstres et allez directement parler avec Ravel au centre de ce dédale *(Photo 38)*. Vous devrez bien mener le dialogue jusqu'à ce qu'elle refuse de vous laisser partir, ce qui vous obligera à l'affronter. Lorsqu'elle vous posera des questions sur vos compagnons, vous ne devrez en aucun cas les dénigrer et lui dire que tous sont vos amis. Vous devrez, à la fin de ce long dialogue, vous battre avec Ravel. Mais juste avant, je vous conseille d'augmenter la capacité de vos personnages et de focaliser toutes vos attaques sur Ravel *(Photo 39)*. Après avoir tué Ravel, récupérez tous les items placés au sol. Dirigez-vous vers une des arches pour effectuer une sauvegarde. Examinez les plantes si vous êtes magicien, puis ressortez par où vous êtes arrivé *(Photo 40)*. Lorsque vous serez de nouveau dans le dédale de Ravel, dirigez-vous vers le nord-est pour ressortir *(Photo 41)*.







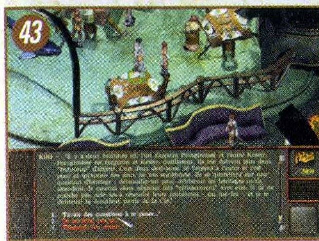




MAUDITH

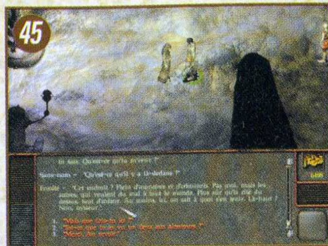
Dans un premier temps, allez dans l'auberge vous reposer et discuter avec Barlouche qui vous demandera de délivrer sa fille des esclavagistes. Allez voir Marquez dans l'auberge, afin de lui soutirer quelques informations *(Photo 42)*. Ce dernier vous dira que vous trouverez les esclavagistes derrière la caserne. Sortez de l'auberge et allez vers le nord-ouest pour sortir de cette zone, puis allez vers le nord pour trouver un groupe de soldats autour d'une jeune fille. Vous n'aurez pas d'autre choix que de vous battre et vous devrez faire en sorte qu'ils n'aient pas le temps de s'en prendre à la fille. Évitez

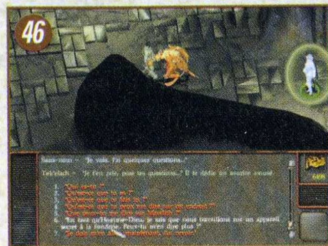






d'employer les sorts de zone afin de ne pas tuer la fille. Retournez voir Marquez pour récupérer 60 000 points d'expérience, puis allez voir Barlouche pour qu'il vous parle de la clé. Allez ensuite voir Marquez qui vous dira de trouver Kitla un peu plus haut et qui vous dira comment récupérer la deuxième clé **(Photo 43)**. Elle veut que vous résolviez un problème de testament entre Kester et Poingfroissé. Allez à la forge pour étudier le testament, sortez de cette zone pour aller dans celle où vous avez délivré la fille du barman et entrez dans la distillerie que vous trouverez tout de suite à gauche en entrant **(Photo 44)**. Demandez à voir le testament, puis retournez voir son frère pour prendre une décision. Sauvegardez avant, puis lorsque vous aurez pris la bonne décision, retournez voir Kitla qui vous enverra vers Nabat. Nabat vous demandera d'aller voir le gardien de la décharge pour lui. Lorsque vous verrez le gardien, ce dernier vous demandera de rencontrer Wernet que vous trouverez tout de suite sur la gauche en entrant dans l'autre zone. Lorsque vous lui aurez parlé, retournez voir le gardien, protégez-le, puis allez voir Nabat. Entrez maintenant dans les souterrains de Maudith en prenant les escaliers qui se trouvent dans la décharge. Lorsque vous parviendrez aux souterrains de Maudith, allez vers la gauche pour





rencontrer un Ermite avec lequel vous devrez discuter pour pouvoir vous reposer **(Photo 45)**. Vous allez rencontrer, après quelques combats, une espèce de monstre avec lequel vous devrez entamer un dialogue, mais n'essayez pas de le tuer car vous risquez d'avoir des surprises. **(Photo 46)**.

LES GEÔLES DE MAUDITH





Lorsque vous aurez visité toutes les galeries, vous pourrez passer dans une autre zone en allant vers l'ouest **(Photo 47)**. Vous allez devoir vous battre contre une multitude de gardes que vous ne devrez pas prendre à la légère, puis vous devrez parler à Trias qui se trouve au sud de la carte **(Photo 48)**. Ce dernier vous demandera de



le libérer et de lui retrouver son épée de manière à briser ses chaînes. Remontez le couloir qui menait à la cellule de Trias, allez vers l'ouest et descendez vers le coin sud-ouest des sous-sols de Maudith. Vous arriverez devant la porte principale de la prison souterraine de Maudith. Pour ouvrir la porte, il vous suffira de donner le nom du forgeron de Maudith. Une fois entré dans l'édifice, redoublez de prudence car les geôles sont très bien gardées. Lorsque vous avancerez dans les couloirs de la prison, vous devrez éviter de marcher au milieu afin de ne pas déclencher des pièges qui pourraient vous nuire. L'épée que vous devez récupérer est placée au centre de cette prison. Pour ouvrir les portes blindées, il vous faudra impérativement tuer tous les gardes afin de récupérer la clé de la porte correspondante. Lorsque vous arrivez près de l'épée, discutez avec son gardien afin de l'obtenir. N'engagez pas une épreuve de force avec lui mais essayez de résoudre les énigmes qui sont très faciles surtout si vous possédez pas mal d'intelligence. Discutez avec lui et posez-lui toutes les questions possibles avant de repartir. Lorsque vous ressortirez de la prison, vous verrez les prisonniers se battrent avec les gardiens. Ne cherchez pas à jouer au héros et sortez rapidement. Si vous avez soif de points d'expérience, vous pouvez très bien faire quelques victimes mais prenez garde. Revenez voir Trias avec l'épée et brisez-lui ses chaînes **(Photo 49)**. N'oubliez pas de prendre le maillon qu'il vous donne et remontez vers le coin nord-est du sous-sol vers la porte fermée. Il ne vous reste plus qu'à franchir le portail.

L'OUTRETERRE




51


52

Vous allez arriver dans une petite zone dans laquelle vous rencontrerez pas mal de bestioles *(Photo 50)*. Faites-vous quelques points d'expérience supplémentaires et entrez dans la tête du squelette pour accéder à la Maison de Fjhull *(Photo 51)*. Discutez avec lui au sujet de votre immortalité, puis reposez-vous avant de ressortir. Allez sous le bras gauche du squelette pour activer une porte de sortie *(Photo 52)*.

BAATOR

Vous parvenez dans une zone particulièrement infestée de monstres en tout genre que vous ne pourrez pas tous affronter. Je vous conseille d'éliminer le premier groupe que vous trouverez devant vous si vous n'avez pas le choix, puis de prendre un seul personnage en mode furtif et d'aller complètement en bas à droite de la carte, pour sortir de cette zone sans trop de dommages.

PILIER DE CRÂNES

Vous allez devoir discuter avec le pilier en laissant vos compagnons loin derrière vous, pour éviter des dialogues inutiles. Vous allez apprendre où se trouve la forteresse des regrets mais, en échange, vous devrez dire au pilier où se trouve Fjhull. Demandez ensuite comment quitter cet endroit, ce qui vous coûtera quelques

53

points de vie. Sortez de la zone, puis, lorsque vous serez dans Baator, allez complètement à gauche dans la fissure *(Photo 53)*. Ne prenez que votre personnage principal pour éviter que les membres de votre équipe ne soient touchés inutilement. Vous devrez retourner voir Fhjull qui commencera par vous insulter, puis discutez avec lui et demandez-lui où se trouve la sortie du cratère. Ne vous reposez pas. Je vous conseille ensuite de faire de la place dans votre inventaire car vous allez récupérer pas mal d'items.

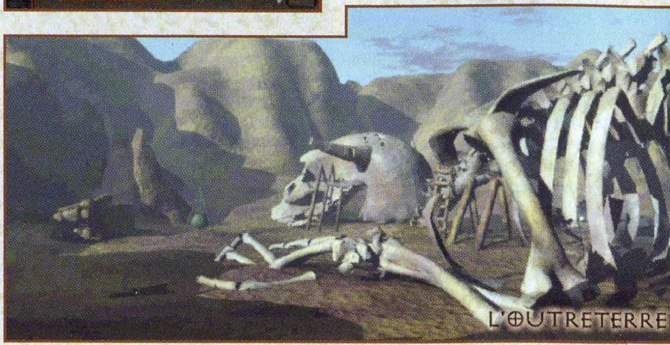
MAUDITH A DISPARU

Vous reviendrez au centre de Maudith et la ville sera plongée dans un chaos total. Commencez par aller vers les Têtes du portail, pour tenter d'en savoir plus et utilisez le portail pour sortir *(Photo 54)*. Dirigez-vous ensuite vers les deux personnages coincés sous la charrette à l'est de votre position de départ. Faites en sorte de les dégager tous les deux, puis parlez avec eux. La ville sera peuplée de monstres et de démons. Ceux-ci se régénèreront automatiquement, et ce malgré tous les efforts que vous pourrez employer à essayer de les éradiquer. Inutile donc de leur chercher des noises tant qu'ils ne vous agressent pas. Cependant, à l'ouest de votre position d'arrivée, tâchez de tuer au plus vite le monstre qui s'en prend à la population locale. Allez dans la distillerie de Kester où vous pourrez vous reposer, qu'il soit vivant ou mort. Fouillez la ville en allant vers l'est et portez secours à la fille qui se trouve en mauvaise posture. Une fois tous les sicaires tués, embrassez-la sur la bouche pour récupérer des points d'expérience supplémentaires. Montez sur la rampe qui mène à l'entrepôt, parlez à Jugog pour l'em-


54


55

pêcher de voler les marchandises, puis entrez dans l'entrepôt et parlez avec Ebb Craquerotule le chef des anarchistes. Convainquez-le de vous aider à remettre de l'ordre dans la cité, puis dès que vous verrez un attroupement d'humains en plein conflit existentiel du genre « exécution sommaire en voie d'être exécutée », parlez au leader et faites-lui accepter qu'il est dans son tort. Après son départ, fouillez la place pour récupérer un maximum d'items utiles pour la suite. Essayez d'arranger les choses avec les mortels afin d'affaiblir les démons au maximum. Dirigez-vous vers l'Hôtel de ville au nord et, si vous avez besoin de soins, parlez avec l'ermite devant l'entrée. Entrez au rez-de-chaussée, abattez le plus d'adversaires possibles puis, si vous êtes affaibli, n'hésitez pas à vous reposer. Montez à l'étage supérieur pour tuer les gardes qui vous sauteront dessus, puis prenez la porte qui est au sud-est du hall et entrez dans le couloir. Au fond de celui-ci, dans le coin sud-ouest, vous devrez affronter un autre démon. Passez la porte qu'il gardait et sauvegardez. Vous allez traverser quelques salles dans lesquelles vous trouverez pas mal de caisses. Ouvrez-les par curiosité tout en sachant que vous avez effectué une sauvegarde auparavant. Ouvrez la porte centrale qui donne dans la vaste pièce sud-ouest. Tout au fond se tient Triast. Parlez avec lui si ça vous chante, de toute façon vous devrez le combattre. La première chose à faire est de lui balancer un sarcasme pour le ralentir un peu et puis lui lancer tous les sorts que vous pourrez sans vous arrêter. Lorsqu'il sera bien affaibli, acceptez de rompre le combat, puis parlez avec lui. Convainquez-le de demander le pardon auprès de ses supérieurs, et demandez-lui des


L'OUTRETERRE

nouvelles de votre mortalité disparue. Il vous renverra à Sigil *(Photo 55)*. Tuez-le avant de partir afin de récupérer les items qu'il a sur lui. De toute façon, quoique vous fassiez, vous obtiendrez 375 000 points d'expérience.

RETOUR À SIGIL



Lorsque vous reviendrez dans cette zone, avant d'entrer dans la morgue, vendez tout ce qui ne sera pas utile à votre perso principal en ce qui concerne la force, les points de vie et la protection. Achetez des charmes de nœud qui vous seront particulièrement utiles pour la suite. Faites toutes les boutiques afin d'acheter de quoi vous régénérer car vous en aurez fortement besoin pour la suite des évènements. Lorsque vous serez fin prêt, entrez dans la morgue et allez au premier étage près du balcon pour activer un dialogue *(Photo 56)*. Lors du dialogue, quoi que vous répondiez, vous obtiendrez 250 000 points d'expérience supplémentaires. Une fois le portail passé, vous devrez parler à Deionarra qui se trouve en bas à droite. Lorsque vous aurez fini le dialogue, allez complètement à gauche de cette zone pour entrer dans le vif du sujet. De retour à l'intérieur de la Forteresse des Regrets, vous devrez affronter pas mal de monstres. Essayez à tout prix de les affronter un par un et utilisez les charmes de nœud pour éviter de prendre trop de dégâts. Ne soyez pas trop impatient et attendez tranquillement de vous régénérer avant de faire une nouvelle rencontre. N'utilisez les téléporteurs que lorsque vous aurez fait place nette et ce afin d'éviter de vous retrouver avec plusieurs ombres majeures sur le dos, ce qui est beaucoup plus difficile à gérer. Vous devrez activer les quatre téléporteurs *(Photo 57)* pour utiliser un portail qui se trouve au nord-est de cette zone *(Photo 58)*.





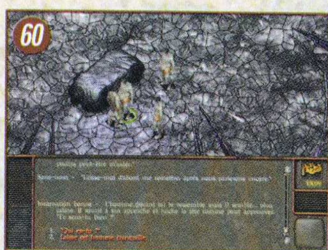
TRAÎNÉE D'IMPULSION



Vous allez rencontrer Ignus, si vous ne vous en êtes pas débarrassé, qui se retournera contre vous. *(Photo 59)*. Attaquez-le tout de suite avant qu'il ne puisse réagir. Récupérez la pierre Sonor qui se trouve derrière une statue et utilisez-la pour en savoir plus sur votre histoire. Montez ensuite sur les marches et touchez le cristal pour sortir de cette zone

DÉDALE DE RÉFLEXIONS

Vous allez vous réveiller dans une salle où vous devrez dialoguer avec vos incarnations afin de les rallier à votre cause *(Photo 60)*. Soyez diplomate afin de ne froisser personne et pour réussir cette épreuve qui vous rapportera 96 000 points d'expérience supplémentaires. En ce qui concerne l'incarnation Bonne, vous devrez poser toutes les questions en commençant par la fin, mais attention, lorsque vous aurez la question « Tu as dit que, quand nous mourrons... n'est-ce-pas ? », continuez à discuter jusqu'à ce que vous deviez choisir « Cela a semblé tellement court... ». Maintenant, utilisez la sphère en bronze pour récolter deux millions de points supplémentaires. Répartissez ensuite tous les points que vous avez récoltés, entre sagesse et intelligence de manière à avoir un total supérieur à vingt-deux pour chacune. Si ce n'est pas le cas, vous serez obligé de livrer bataille avec l'incarnation Pratique. Vous devrez ensuite convaincre l'incarnation Paranoïaque en parlant avec elle jusqu'à ce que vous puissiez vous exprimer dans la langue du Uyo. Cliquez ensuite toujours sur un, pour récupérer 64 000 points d'expérience. Allez dans votre inventaire car vous avez perdu un tatouage qui s'est décollé et que vous devrez placer dans vos objets rapides. Pour ce qui est de la troisième incarnation dotée d'un grand sens pratique, vous



devrez bluffer : « Très bien, je vais t'abandonner ma volonté » suivi de : « Si tu es une de mes incarnations, j'ai des questions à te poser ». Parlez-lui de la sphère de bronze et dites-lui qu'elle a disparu avec Pharod, ce qui vous permettra de récupérer 96 000 points d'expérience. Bluffez ensuite en lui disant que vous avez l'intention de fusionner. Parlez ensuite avec le fantôme de Deionarra.

TOIT DE LA FORTERESSE

Vous allez maintenant rencontrer le boss de fin *(Photo 61)*. Sauvegardez, puis commencez à entamer le dialogue avec lui sans le provoquer. Vous avez maintenant deux possibilités pour poursuivre : ou vous lui parlez et vous terminez le jeu sans l'affronter, ou vous choisissez de le combattre, mais à ma grande déception, le jeu plante pendant le combat ; alors je ne suis pas en mesure de vous dire ce qui passe. Au cas où vous désireriez l'affronter, faites les poches de vos camarades et prenez tout ce qui est susceptible de vous aider pendant le combat. Dès que vous en aurez l'occasion, redonnez-leur tout ce qui peut les protéger au maximum. Vous avez récupéré dans votre inventaire un parchemin qui vous permettra de lancer un sort à volonté que vous devrez placer dans vos objets rapides *(Photo 62)*. Pour ce qui est du reste, je vous laisse apprécier la fin qui est vraiment pas mal...

Cap'tain Ta Race





En détresse

GABRIEL LOPEZ

TRÈS ANSCIENT MANUEL DU JOUEUR EN GRANDE PEINE

I. À « en destresse » ton affliction soumettras.
II. Moult passionnés tes ennuis découvriront, et bien marris en seront.
III. Preux aventuriers, gentes damoiselles promptement respondront.
IV. En l'abbaye, nos enlumineurs leurs dires exalteront.
V. En un saint livre, ces solutions compagnons recopieront.
VI. Par ce tome, gloire, sagesse, élevation tu atteindras.
VII. Adressez toute missive à : Joystick, EN DÉTRESSE, 124, rue Danton, TSA 51004, 92538, Levallois-Perret Cedex.

Questions

MIGHT AND MAGIC 7

Au secours ! Je n'arrive pas à trouver les Jarres d'Âmes pour devenir une liche. Le gars me demande d'aller les chercher au Prytanée de Céleste. Qu'est-ce que le Prytanée ? Est-ce le « Wall of Mist » ? Si oui, où sont-elles ces jarres ? Je vous en prie, répondez-moi, je craaaaque...

Réf.: N°11301, Psychotic Horror

HALF-LIFE

Je suis bloqué dans un bug de Half-Life, au niveau APPREHENSION dans la version anglaise. En fait, je ne sais pas si c'est un bug, mais j'en ai bien l'impression. J'ai gagné l'arbalète et je suis sorti des niveaux dans l'eau avec les monstres. Je suis arrivé dans une salle après avoir pris un ascenseur et j'ai vu un garde (pas longtemps, car il est mort juste après). J'ai fait le vide dans la salle et ai activé l'interrupteur. J'ai pris la porte et là, quand je rentre dans la salle, la lumière s'éteint et j'ai l'impression d'être kidnappé. Ensuite, soit j'arrive dans une pièce avec une espèce de planche et je ne peux en ressortir ; soit dans une pièce où les murs se rapprochent et finissent par me tuer. Dans les deux cas, je n'ai plus d'armes. J'ai répété l'opération plusieurs fois comme me l'a dit un copain, mais sans succès. Pouvez-vous m'aider ? Car je suppose ne pas être le seul à avoir ce bug.

Réf.: N°11302, Nico

INDIANA JONES ET LA MACHINE INFERNALE

Bonjour, je suis coincé et bien coincé dans le jeu Indiana Jones et la Machine Infernale. Voici ma situation : je suis dans le lagon, je suis arrivé sur le bateau et j'ai réussi à faire bouger la grue pour aller sur la petite île ; j'ai déterré quelque chose qui a ouvert une porte dans l'eau. Mais quand j'arrive près de cette porte, elle est fermée et je ne sais pas quoi faire pour l'ouvrir. Merci de m'aider.

Réf.: N°11303, Dr Jones

THE LONGUEST JOURNEY

Avis à tous les joueurs de ce superbe (mais difficile) jeu d'aventure qu'est The Longuest Journey. Je suis coincé au troisième niveau (CD 2), quand il faut entrer dans le commissariat. J'ai parlé à Warren Hugues, qui m'a dit de pirater l'ordinateur pour récupérer des informations sur sa famille. J'arrive à aller au commissariat, parler à l'acteur-flic, voir le type qui tousse devant l'épave... mais pas à rentrer. Dans mon inventaire, j'ai la carte de crédit, la photo, le journal, la feuille de plastique organique, l'épingle, la bague en or, les bonbons durs, le bonbon collant, le singe en peluche, la flûte, la liste de livraison, la montre à gousset et l'œil du singe. Merci d'avance à toute personne pouvant m'aider.

Réf.: N°11304, April Ryan

QUEST FOR GLORY V : LE SOUFFLE DU DRAGON

Comment faire pour trouver les cordes nécessaires à l'appareillage de la gondole ailée à l'Académie des Sciences, dans le rite de la destinée pour le guerrier ? Merci d'avance à celui ou celle qui me répondra, car j'aimerais bien finir ce jeu.

Réf.: N°11305, Danielle

REVENANT

Je suis sur Revenant, et cela va faire trois jours que je tourne dans les grottes sans entrevoir le plus petit bout de sortie. Ce ne sont pas les créatures qui les peuplent qui m'en ont fait baver le plus, ce serait plutôt ces trois petits points bleus représentant les P.N.J. (personnages non joueurs, comme ils disent) et que je n'arrive pas à faire se matérialiser. Car leur position ne m'est mentionnée que sur le mode carte ; quand je me trouve à l'endroit précis, je ne vois rien autour de moi. Si vous pouviez donc m'aider à m'en sortir, ce serait bien. Pour info de localisation : la rose de début a été placée sur la tombe, j'ai libéré la bonne personne dans le village des Drughs, et j'ai donc obtenu la clé de la tour. Je suis allé y récupérer la bague du marin, qui, lui, m'a emmené sur l'île ; j'y ai récupéré l'amulette, que j'ai ramenée aux Ogroks, ai défait leur champion et ai eu accès aux grottes... Depuis, je rame !!! Et si d'aventure, je devais rencontrer d'autres « petits » obstacles de ce genre dans la suite de mon parcours, merci de m'en aviser.

Réf.: N°11306, Thierry

ALIENS VS PREDATOR

Voilà... Nous sommes bloqués au niveau 6 avec la reine des Aliens, et nous n'avons que le fusil à impulsion comme arme. Alors, nous nous demandons quelle est la solution pour tuer la reine des Aliens. J'espère que vous en savez plus que nous, sur la façon de procéder. Merci d'avance pour toute indication.

Réf.: N°11307, Luc

Réponses

DOWN IN THE DUMPS

Réf.: N°: 10604, Max Freeman

Je vais t'aider un peu, Max. En fouillant dans mes souvenirs (c'est loin...), il me semble que tu dois donner les trois jouets

(hochet, soldat, voiture) au môme en présence de la fille Blub. La fille doit alors embarquer le môme à la maison automatiquement. C'est après ce moment qu'elle aura la cassette de berceuses (pas étonnant que tu ne la trouves pas). Tu n'as plus qu'à faire qu'elle te la file (attrape la cassette et clique sur l'icône du gars sur l'écran). On peut sûrement y arriver autrement, mais ça a marché pour moi. Bon courage, c'est bientôt la fin.

Messire Robin

PHANTASMAGORIA : OBSESSIONS FATALES

Réf.: N°10902, Elijah

Salut Elijah, sache que moi aussi j'ai été bloqué à cet endroit-là. Mais la solution est simple. Tu sais pourquoi tu es bloqué ? Tu ne peux plus faire qu'une seule chose, à savoir retirer les rivets de la caisse à outils trouvée dans la cache secrète. Pour cela, il te suffit simplement d'associer le marteau et le tournevis (tu « regardes » le marteau, puis tu lui cliques dessus, puis sur le tournevis). Tu obtiendras un marteau et un tournevis combinés, dont tu pourras te servir sur la caisse à outils. Ah ! j'oubliais : il faut faire cette manip' chez Craig. De rien !

Dernard

MIGHT AND MAGIC VI

Réf.: N°10904, Guillaume

Bon, tout d'abord, si Smitters n'est pas à l'auberge de Darkmoor, qui se trouve à la sortie de la ville vers la grotte du Dragon, c'est... qu'il y a un problème.

- Je te conseille de faire monter tes persos en XP, soit grâce au puits de Kriegspire (5000 en or contre 5000 XP), si tu as récupéré le trésor des obélisques, sinon avec le bug du hall du seigneur du feu, qui te donne de l'XP à gogo. Tu pourras ensuite t'occuper d'Alamos, qui est beaucoup plus simple que Darkmoor.
- L'épée enchantée dans le bloc de pierre est en fait Excalibur ; il faut 200 en force pour la retirer. Pour cela, utilise la cape Atlas.
- Concernant les objets magiques ou reliques, elles sont placées aléatoirement sauf : Morgan, Guenièvre, Ignaine et Zeus (qui se trouve dans la grotte des chevaucheurs de dragons, à Kriegspire), mais les coffres où j'en ai trouvé le plus sont celui de Twillen, ceux du Dragonsand et de l'île de l'Hermite.

Raistlin Majere

FINAL FANTASY 8

Réf.: N°11004, Arika

Il est vrai que la pierre d'eau est la plus difficile à trouver, mais en cherchant un peu, c'est possible (elle est dans le lavabo de l'artisan) : il suffit pour cela de sortir de l'atelier où se trouve l'habitant du village Shumi chargé de réaliser la statue en l'honneur de Laguna. Ensuite, il faut entrer dans la maison se trouvant juste à droite de cet atelier. Dans le fond de celle-ci se trouve un Shumi. Il ne reste plus qu'à utiliser le bouton « action » à la gauche de celui-ci pour récupérer la dernière pierre servant à la confection de la statue. Pour vous récompenser, le chef du village Shumi vous remettra le « Phœnix ». Il te reste quand même une quête chez les Shumis : sors du village, puis retournes-y de suite. Reviens voir le sculpteur, qui a un nouvel ami, et l'ancêtre. Ensuite, parle au Moomba et suis-le. Le domestique acceptera de travailler. Va voir l'artisan, l'ancêtre, afin que l'artisan veuille bien travailler (ce n'est pour l'instant qu'une proposition). Alors, sors et va à Horizon pour trouver Mécano (près de la place dévastée, dans une maison sur la droite). Une fois que tu possèdes une poupée, retourne la donner à l'artisan, qui accepte finalement d'aider ses amis. Alors l'ancêtre te redonnera un petit cadeau. Et voilà, le tour est joué !

Kirk_met, Talion

FALLOUT 2

Réf.: N°11005, Suprez

Bon, cher Suprez, ô grand être élu, voilà comment faire pour avoir la voiture et aider le pauvre Smitty :

- Tout d'abord, rends-toi à Klamath (Sutra... je te laisse réfléchir). Là, un bonhomme va te demander de débarrasser la ville des rats. Prends la clé qu'il te donne et descends dans la cave. Une fois la vermine exterminée, dirige-toi vers une échelle située à l'est. Tu te retrouveras dans le parking de Klamath, dont l'accès était impossible auparavant. Dirige-toi vers l'épave de voiture la plus proche : tu y trouveras la première pièce.
- Ensuite, rends-toi à Gecko, au nord-est, et va parler à Skeeter ou Gordon, enfin, un mec qui habite tout en haut de la ville (je ne sais plus son nom)... Il te demandera une super-caisse à outils en échange de la seconde pièce. Va voir Val à la Cité de l'Abri, qui te demandera une clef plate et une pince en échange de la super-caisse... Donne-lui le bazar et retourne à Gecko pour échanger la caisse contre le beau système d'injection tout neuf (en fait, c'est très simple mais la clef plate est très dure à trouver).
- Retourne à la fosse et donne tout ça à Smitty. Il installera les trucs et te vendra la tuture pour 2000 dollars (il te faut en tout environ 2750 dollars car il ne bricole pas gratuitement). Voilà, voilà... Tu peux maintenant sillonner le désert à la vitesse de l'éclair. Mais tu peux encore rajouter quelques modifications à ton petit bolide (à New Reno et à la Nouvelle République de Californie). Cherche bien et bonne chance pour le reste de ton aventure, passque là, ce n'est que le début (et désolé pour le jeu de mots pourri au début de cette pitite aide) !

Deadman

THE NOMAD SOUL

Réf.: N°11006, Apolonia

Une autre possibilité : à côté de la porte et de ses barres, il y a un boîtier noir où il te faut mettre le passe « centre de sécurité ». Si tu ne l'a pas, il est dans le tiroir du bureau du capitaine Léa. Pour le récupérer, achète une « Tasse de Koil » au distributeur du centre de police et ajoutes-y les somnifères. Si, tu ne les as pas eux aussi, il te faut simplement prendre l'ordonnance des somnifères dans l'appartement de « Kai'l », te rendre à la pharmacie à côté du commissariat, et présenter l'ordonnance à la vendeuse. Tu pourras alors donner la tasse au capitaine, qui va s'endormir et permettre de fouiller dans son tiroir. À toi le passe « centre de sécurité », l'ouverture des barreaux, et bien sûr la suite du jeu.

Doc Bunny

DAY OF THE TENTACLE

Réf.: N°11104, Romuald

Pour sécher le hamster, il faut lui mettre le pull qui est coincé sous l'homme endormi au premier étage, dans le présent. Pour le prendre, il faut faire vibrer deux fois le lit, afin de faire tomber l'homme. Il te faut donc trouver deux pièces. Toutes les deux se trouvent dans le hall du présent. La première dans le téléphone accroché au mur, et la deuxième collée au sol par un chewing-gum. Pour pouvoir la prendre, il te faut le pied-de-biche du voleur, que tu obtiendras en échange des clés se trouvant sur la porte (fermée) de l'homme au pull. Une fois le chewing-gum décollé, il faut l'utiliser pour en séparer la pièce. Maintenant que tu es en possession du pull, sort de la chambre, utilise le pied-de-biche sur le distributeur et ramasse les pièces qui en tomberont. Va ensuite dans la cuisine, mets le pull dans la machine à laver et fais-la démarrer avec les pièces. Dans le futur cette fois, va dans la cuisine et attends que la machine à laver s'arrête pour en retirer un mignon petit pull exactement à la taille de ton hamster. Bonne continuation.

Eprom

Jeux Crack

Gabriel Lopez

Votre rubrique JEUX CRACK évolue. Rassurez-vous, elle reste toujours consacrée aux trucs, patches et autres bidouilles destinées aux jeux sur PC, mais sa formule changera progressivement. Pour l'instant, ne nous envoyez plus d'astuces, codes... ou solutions de jeux, merci. Par contre, nous sommes preneurs pour toute suggestion, critique, idée d'amélioration, de présentation sur la rubrique. N'hésitez pas... Donnez-nous votre avis, sur ce que vous aimeriez trouver dans cet espace. Pour nous écrire : JEUX CRACK, 124, rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.

HOMEWORLD

Voici quelques trucs pour ce jeu de stratégie spatiale génial, en version française :

- L'un des meilleurs moyens de défense ou d'attaque, est l'emploi du chasseur « Défendeur » en quantité. Ce qu'il perd en puissance de tir est rattrapé largement par son blindage et sa maniabilité. Une escadrille de 40 (ou plus) Défendeurs, en formation sphérique, vient à bout des plus gros vaisseaux. Ce principe est très efficace pour la mission « la cathédrale de Kadesh », où un vaisseau alien retourne vos grosses unités contre vous, mais pas les chasseurs ou corvettes. Mettez vos Défendeurs en mode « défensif », contournez à distance la flotte ennemie, faites monter vos Défendeurs à l'altitude du vaisseau étranger, et attaquez. Il va se servir de toutes ses unités lourdes, mais vos Défendeurs vont le mater. Envoyez-lui alors une corvette de récupération. Vous capturez facilement plusieurs gros vaisseaux ennemis et gagnez le droit de fabriquer des destroyers lance-missiles. Une fois désactivé, inutile de tirer sur le méchant, il semble indestructible.

- Un truc qui aide bien pour la récupération des gros vaisseaux ennemis, c'est de les abîmer, jusqu'à ce qu'ils perdent le contrôle des propulseurs et pivotent sur eux-mêmes, sans arrêt. Il n'y a plus alors qu'à lâcher les corvettes sur leur proie.

- Les effets des unités de réparation se cumulent. Plus vous en utilisez, plus les réparations vont vite (pas un luxe pour retaper un transporteur). Plus fort, il est possible d'ordonner à plusieurs unités de réparation de suivre à la trace un vaisseau en bon état, de telle sorte que si le vaisseau percute des mines, il est automatiquement soigné. On peut ainsi déminer une zone sans risques en promenant un destroyer suivi par 4 ou 5 unités réparatrices, ou protéger un collecteur de minerai par la même combine. Il suffit juste de forcer la capacité de réparation par « CTRL + Z » et cliquer sur le vaisseau à suivre.

- La dixième mission « Super Station Nova », bien que longue, est cruciale pour disposer d'une flotte puissante. Si vous vous débrouillez bien, vous pourrez construire trois transporteurs avec plein de chasseurs et corvettes, récupérer ou construire 5 ou 6 destroyers, 1 transporteur, 1 croiseur lourd, etc. Pour cela, il faut exploiter la grande quantité de minerai présente et capturer le maximum de vaisseaux ennemis. Fabriquez un transporteur, une dizaine ou plus de corvettes lourdes pour la protection, 4 unités de réparation, et des corvettes de récupération (au moins 8 ou 10). Chargez tout ce beau monde à bord du transporteur. Pendant ce temps, surveillez vos collecteurs de minerai. Dès qu'ils feront mine d'aller dans les zones à radiations, remisez-les près du vaisseau mère, sauf un. La technique est de partir direct, en plein dans les zones minières qui sont sans radiations, suivi par le collecteur, qui s'amarrera à chaque fois que ses boucliers baisseront trop. Avec vos richesses, construisez des destroyers pour vous accompagner dès que vous pénétrerez dans les zones à ennemis ou mines. Il est alors facile de récupérer des frégates ennemies que vous revendrez, et avec un peu plus d'effort, un ou deux croiseurs lourds. Nanti de 5 ou 6 destroyers ainsi que d'1 ou 2 Croiseurs, l'attaque de la station ne sera plus qu'une formalité.

- Rien de plus barbant que l'écran des « Crédits ». Du coup, jamais personne n'y va. Mais dans Homeworld, c'est différent. On a droit à une chanson inédite du groupe Yes, « The ladder », dont les paroles sont sur votre disque dur dans « \homeworld\yes\lyrics ».

HALF-LIFE OPPOSING FORCE

Quelques cheat codes pour le superbe supplément du non moins excellent Half-Life en version française. Bonne surprise, une grande partie des codes du Half-Life basique fonctionnent toujours.

- Il faut commencer par valider l'accès à la console en collant dans la ligne de commande du jeu les paramètres -dev -console -game gearbox (si vous employez un raccourci directement sur le bureau, cliquez sur ce dernier avec le bouton droit, allez sur Propriétés et rajoutez dans le chemin d'accès « -dev -console -game gearbox » derrière Hl.exe en les séparant d'un espace), cliquez sur Appliquer, et voilà. Lancez le jeu. La console doit maintenant être active ; pour y accéder, appuyez sur le touche « petit 2 » au-dessus de la touche TAB ou sur le tilde (e accent aigu). Vous n'avez plus qu'à entrer l'un des codes suivants, puis le valider avec Enter.

God	Mode dieu
Noclip	Mode sans clipping (traversez les murs)
Impulse 101	Donne toutes les armes et toutes les munitions
give XXXX	Cette commande donne les armes, objets, munitions

Pour les armes

XXX weapon_nom d'arme

give weapon_knife	Donne le couteau
give weapon_eagle	Donne le Desert Eagle
give weapon_m249	Donne la mitailleuse
give weapon_grapple	Donne l'alien qui sert de grappin
give weapon_pipewrench	Donne la clef à molette
give weapon_sniperrifle	Donne le fusil de précision
give weapon_shockrifle	Donne l'arme alien électrique
give weapon_sporelauncher	Donne l'arme alien lance-spores
give weapon_displacer	Donne le téléporteur

Pour les munitions

give ammo_556	Donne 50 balles pour mitrailleuse

give ammo_762 Donne 5 balles pour le fusil de précision
give ammo_eagleclip Donne 7 balles pour le Desert Eagle
give ammo_spore Donne un générateur de spores

Pour aller au niveau de votre choix, tapez : map nom_du_niveau

Avec nom_du_niveau à prendre dans la liste suivante :

ofboot0, ofboot1...	
ofboot4	Camp d'entraînement
of1a1...	
of1a4 et of1a4a	Bienvenue à Black Mesa
of1a5, of1a5b, of1a6	Évacuation
of2a1, of2a1b,	
of2a2, of2a3	Porté disparu
of2a4... of2a6	Feu allié
of3a1, of3a2	Nous ne sommes pas seuls
of3a3	Eaux profondes
of4a1... of4a3	Réalité parallèle
of4a4, of4a5	Trou à rats
of5a1... of5a4	Foxtrot uniforme
of6a... of6a4	Le colis
of6a4, of6a4b, of6a5	Un monde à part
of7a0	Niveau de fin

Note : le souligné s'obtient en appuyant sur les touches « shift » et «) » (clavier qwerty).

QUAKE 3 ARENA

Quelques astuces pour la VF du jeu, en mode solo :

- Ne partez jamais au combat sans avoir récupéré pas mal de points d'armure, ainsi qu'une arme potable. Il vaut mieux fuir tant qu'on n'est pas équipé décemment.
- Vos adversaires ont des endroits de prédilection, où ils se réunissent pour en découdre. Trouvez ces endroits, puis muni d'une arme à effet de zone important (lance-roquettes, BFG10K, plasma gun), placez-vous à bonne distance, mais dans l'alignement du lieu de réunion de vos adversaires. Vous avez toutes les chances qu'ils ne vous repèrent pas. Arrosez les convives, grillade au menu... C'est très souvent plusieurs « frags » faciles d'affilée assurés, ce qui n'est pas un luxe.
- Un truc qui marche avec beaucoup de jeux, et résout un pépin assez désagréable de Quake 3 : vous avez peut-être remarqué que l'option vidéo « affichage couleurs 32 bits » fait ramer le jeu à un point incroyable, genre 1 ou 2 images/sec., même si votre carte accélératrice 3D possède ce mode d'affichage... Eh bien, c'est simplement parce que le mode choisi sous le bureau Windows ne possède pas le même nombre de couleurs. Si vous voulez jouer en palette de couleurs 32 bits, il vous faut donc d'abord choisir cette palette de couleurs dans les paramètres Windows, avant de lancer le jeu et de reprendre la même option de palette de couleurs.

Dans la même veine de problèmes : si vous choisissez une résolution que votre moniteur ne supporte pas, bingo ! Voilà un bel écran brouillé avec une galère pour remettre une résolution stable, quand vous serez sorti du jeu à tâtons. Pour passer dans un mode stable, il suffit d'éditer le fichier de config du jeu (Q3config, que l'on trouve dans \baseq3) avec Notepad ou un autre éditeur texte, de chercher la ligne « seta_fullscreen », et de changer le paramètre 1 en 0 puis sauver. Lancez le jeu. Ouf ! on y voit assez pour remettre une résolution correcte dans les options et rechoisir le mode plein écran.

- Toujours dans le même fichier de config, si vous changez le 0 en 1 dans la ligne « seta cg_drawFPS », vous aurez le nombre d'images/sec. affiché dans le coin haut-droit. Idem avec « seta cg_drawTimer » qui affiche alors le temps de partie écoulé sous le compteur d'images/sec.
- Si vous voulez épater les copains avec vos médailles, toujours en éditant le fichier Q3config, cherchez la ligne « seta g_spAwards XXXXXX » où XXXXXX correspond à une ligne variable selon les décorations possédées. Remplacez XXXXXX par un truc genre « a1\999\a5\999\a2\999\a4\999\a3-\999 », pour obtenir 999 décorations partout, y compris 999 victoires en combat au corps à corps ! Il est possible de mettre de plus grands nombres, qui seront affichés par des « K » au-dessus de mille (5000 = 5K, etc.). Bon amusement.

PLANESCAPE TORMENT

Vous voulez un petit patch pour la VF de Torment, la suite bizarre de Baldur's Gate ? Alors voilà :

Munissez-vous d'un éditeur hexadécimal genre Hexedit, disponible dans presque tous les CD de Joystick. Allez dans le répertoire « Save » du jeu. Vous verrez que chaque sauvegarde dispose d'un dossier à son nom. Rentrez dans celui de votre choix et éditez « torment.gam ».

Obtenir 999999 pièces de cuivre

Allez au déplacement (offset en hexa) 18, et remplacez la chaîne trouvée par 3F 42 0F.

Gonfler les caractéristiques

Lancez le jeu avec la sauvegarde à modifier, allez à l'écran des statistiques. Notez les caractéristiques de votre personnage, le nombre de points de vie maximal et actuel, et enfin le nombre de points d'expérience possédé. Sortez du jeu et éditez le « torment.gam ». Convertissez vos caractéristiques en hexadécimal sous la forme : Force, Intelligence, Sagesse, Dexterité, Constitution, Charisme (en plus, il faut ajouter un 00 entre la force et l'intelligence).

Par ex. : F :17 I :12 S :9 D :17 C :13 CH :9 donne : 11 00 0C 09 11 0D 09.

Recherchez votre chaîne numérique. Vous allez la trouver quelques lignes en dessous d'un gros bloc de FF. Vous n'avez qu'à remplacer tous les nombres par des valeurs supérieures qui vous plairont. Avec « 2A » qui est le maximum officiel AD&D, vous obtiendrez des caractéristiques de demi-dieu (25 partout).

Gonfler l'expérience

Convertissez votre expérience initiale en hexa, inversez le nombre obtenu par bloc de 2 octets et recherchez ce nombre (ex. : 17787 xp donne 457B en hex. ; il faut chercher 7B 45). Vous devriez le trouver quelques lignes au-dessus du gros bloc de FF. Vous n'avez plus qu'à remplacer par la valeur qui vous convient (plus grande que celle du niveau suivant, bien sûr) toujours inversée pour monter votre personnage de niveau.

Gonfler les points de vie

Convertissez vos points de vie actuels et P.V. max en hexa, puis séparez-les par 00 (par ex. avec 47 PV max et 38 PV actuels, on aura : « 26 00 2F » . Cherchez cette chaîne numérique, elle se trouve près des valeurs d'expérience. Remplacez-les par des valeurs plus grandes pour avoir plus de vie (mettre la même valeur pour les deux nombres). Note : il n'est pas indispensable d'utiliser une sauvegarde du début de jeu, mais si vous modifiez une sauvegarde de valeur, faites un backup de sécurité du « torment.gam », car une erreur dans la sauvegarde peut faire planter le jeu.

SUPREME SNOWBOARDING

Il y a un moyen d'avoir des pistes supplémentaires dans la démo du jeu. En fait, il s'agit bêtement d'utiliser les pistes que l'on voit dans la présentation automatique. La méthode utilisée est assez pénible, mais permet quand même de se faire une meilleure idée du jeu. Il faut aller dans le répertoire « SupremeDemo\data\levels » . Le répertoire « village » contient les trois pistes supplémentaires que l'on voit dans la présentation du jeu, alors que les pistes normales sont dans les répertoires « Alpine » et « Forest » . Pour utiliser les nouveaux circuits, il suffit de remplacer l'une des pistes standards par une des pistes de démonstration. Pour mettre le halfpipe à la place de « Air Forest », copiez tout le contenu de « Village/Halpipe » dans « Forest/Ramp » en écrasant tous les fichiers de « Ramp », puis dans ce dernier dossier, effacez le fichier profile.bin et renommez Halfpipe.bin en profile.bin et voilà. Pour les autres nouvelles pistes, il faut procéder de la même manière, sauf que les dossiers d'origine sont en Village\Tracks\Easy et Village\tracks\Hard et qu'il faudra renommer Village_easy.bin en profile.bin pour la piste Easy; et renommer Village_hard.bin en profile.bin pour la piste Hard qui est de loin la meilleure. On peut parfaitement modifier les deux pistes d'origine du jeu en même temps. Là il faudra copier la piste de son choix dans le dossier Alpine\Tracks\Easy et renommer le .bin désiré en alpine_easy.bin. Bonne descente...